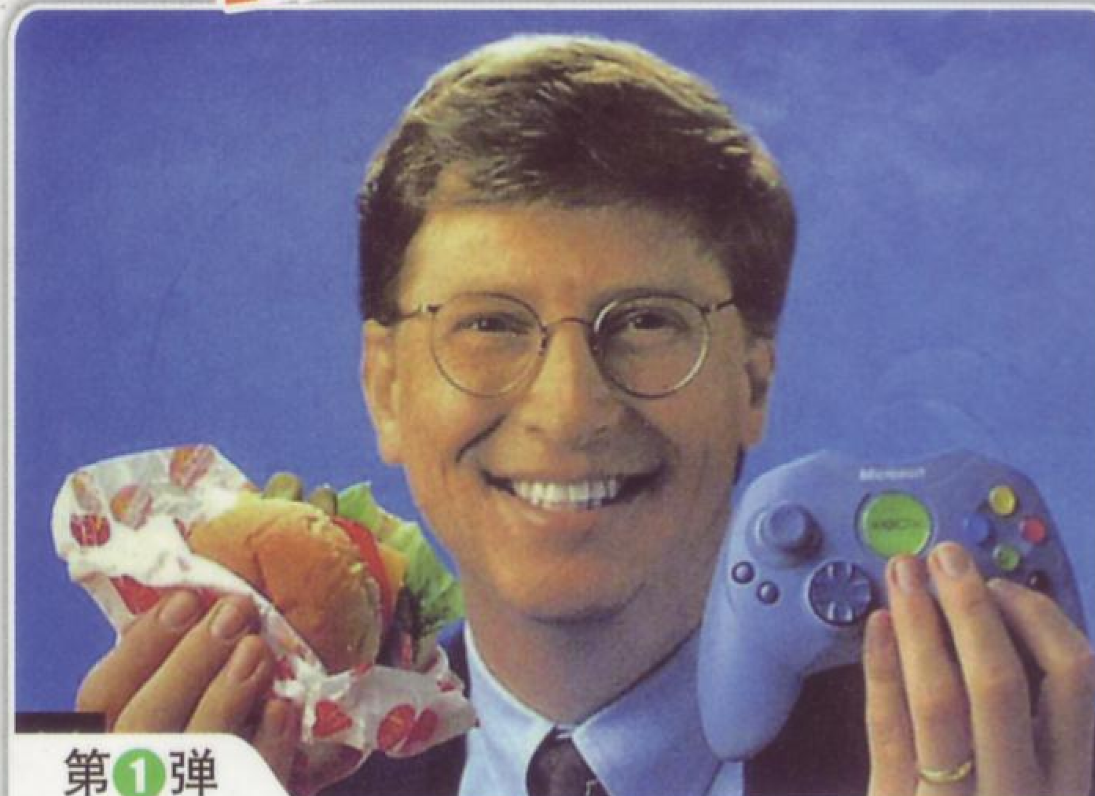
XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

Vol.21

UCG

春季黎明号



第1弹

解读微软日本败退之谜



第2弹

游戏主机大战中的隐秘规律

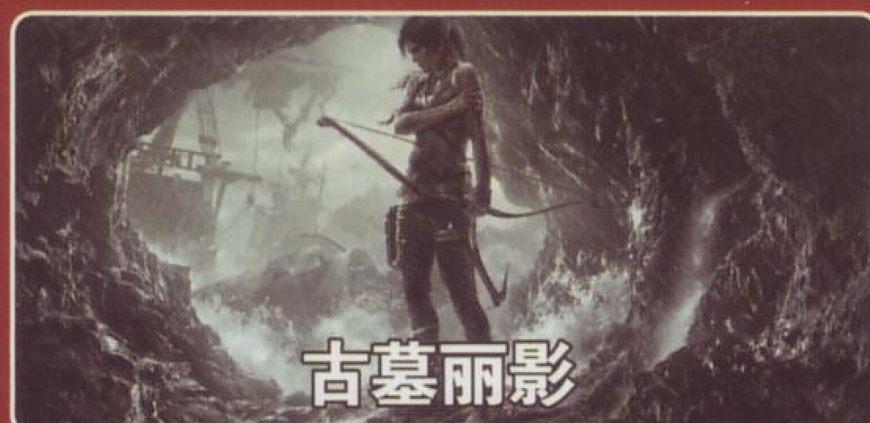


第3弹

幕府将军的头骨

战争机器 审判日

典藏级精华攻略集合



古墓丽影



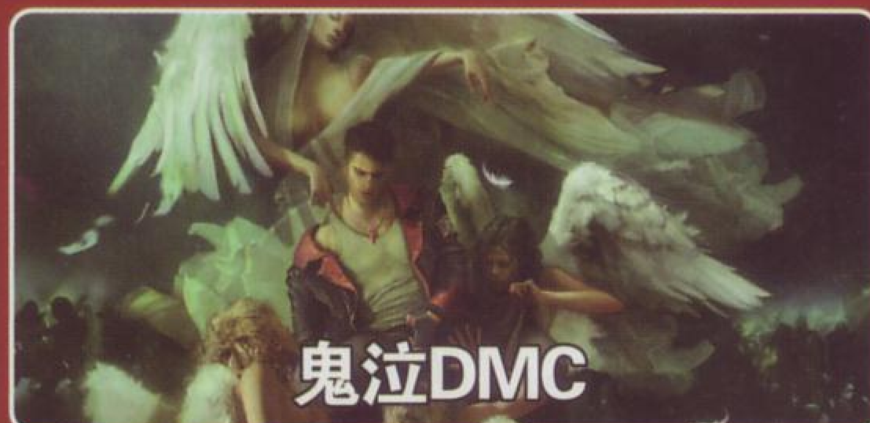
潜龙谍影崛起 复仇



死亡空间3



孤岛危机3



鬼泣DMC



孤岛惊魂3



Xbox360专辑 Vol.21 DVD

光盘收录 精彩壁纸・X360游戏视频攻略・新作影像・实用软件・最新游戏升级文件（2012年12月11日～2013年3月31日）

五花八门




■闪电归来 最终幻想XIII

VOL.21 XBOX 360专辑

X360 SPECIAL

时间进入2013年3月底，有关Xbox LIVE国服的新闻忽然传遍了网络。

众所周知，随着Windows Phone和Windows 8正式进军中国大陆，Xbox LIVE国服早已正式开放，但奇就奇在这个国服如今在给没进入中国大陆的X360提供服务。首先是有细心玩家发现国服竟然有免费的X360游戏《刺客信条Ⅲ》下载，于是火速通知自己的亲朋好友抢购。微软很快发现了这一问题，将免费版从货架上撤走。如果事情发展到这里，恐怕大部分玩家都会认为这是一次美丽的误会，但接下来的发展却出人意料。虽然《刺客信条Ⅲ》没了，但国服上的X360下载内容日益变多，而且随选游戏按照国际惯例是以本地货币（即人民币）进行标价的。

从人民币售价这点来看，已经可以排除临时工误操作的可能性，不过由于中国微软未对此事发表任何意见，因此我们只能进行猜测。据个人推断此举有两种可能性。其一是微软决定效仿STEAM。众所周知STEAM虽然也没有进入中国大陆，但中国大陆用户可以在上面正常消费，如今STEAM已经越来越受到中国PC玩家的青睐。微软手中握有能提供更多娱乐内容的Xbox LIVE，学STEAM打一下擦边球也属正常；至于这第二种可能性就很振奋人心了，那就是X360或下一代主机要进入中国大陆了！

众所周知，游戏机进不来是因为国家有政策规定，不过今年年初就有消息说国家拟放宽这一限制。虽说很快就被有关部门辟了谣，但以国情来说此举反而更容易让人遐想。其实政策规定真要取消的话也就是一份通知的事儿，也许明天早上起来大家睁眼看到的第一条消息就是开放游戏机也说不定，然后就是E3、年底……想想就觉得带感。

好吧，我承认我已经开始YY了，但YY无罪，YY有理。总有人说中国大陆玩D版的人多，但由于这个市场实在太大，哪怕只有10%的玩家选择正版，由此带来的收益也是任索微三家无法忽视的。曙光已经出现，就看何时放晴！

纱迦

2013.4.3



Xbox360 Special DVD Vol.21

- 新作视频 -

狂野西部 神枪手 | 死侍

龙之信条 黑暗觉者 | 极速房车赛2 | 失落的星球3

地铁 最后之光 | 黑道圣徒IV

生化危机 启示录

生存圣战 | 邪恶联盟 凡尘之神 | 记忆猎人

- 视频攻略 -

生化危机6

纹章全收集

古墓丽影

全挑战位置

战争机器 审判日

全收集影像

- 特别附赠 -

游戏升级文件

2012年12月11日～2013年3月31日

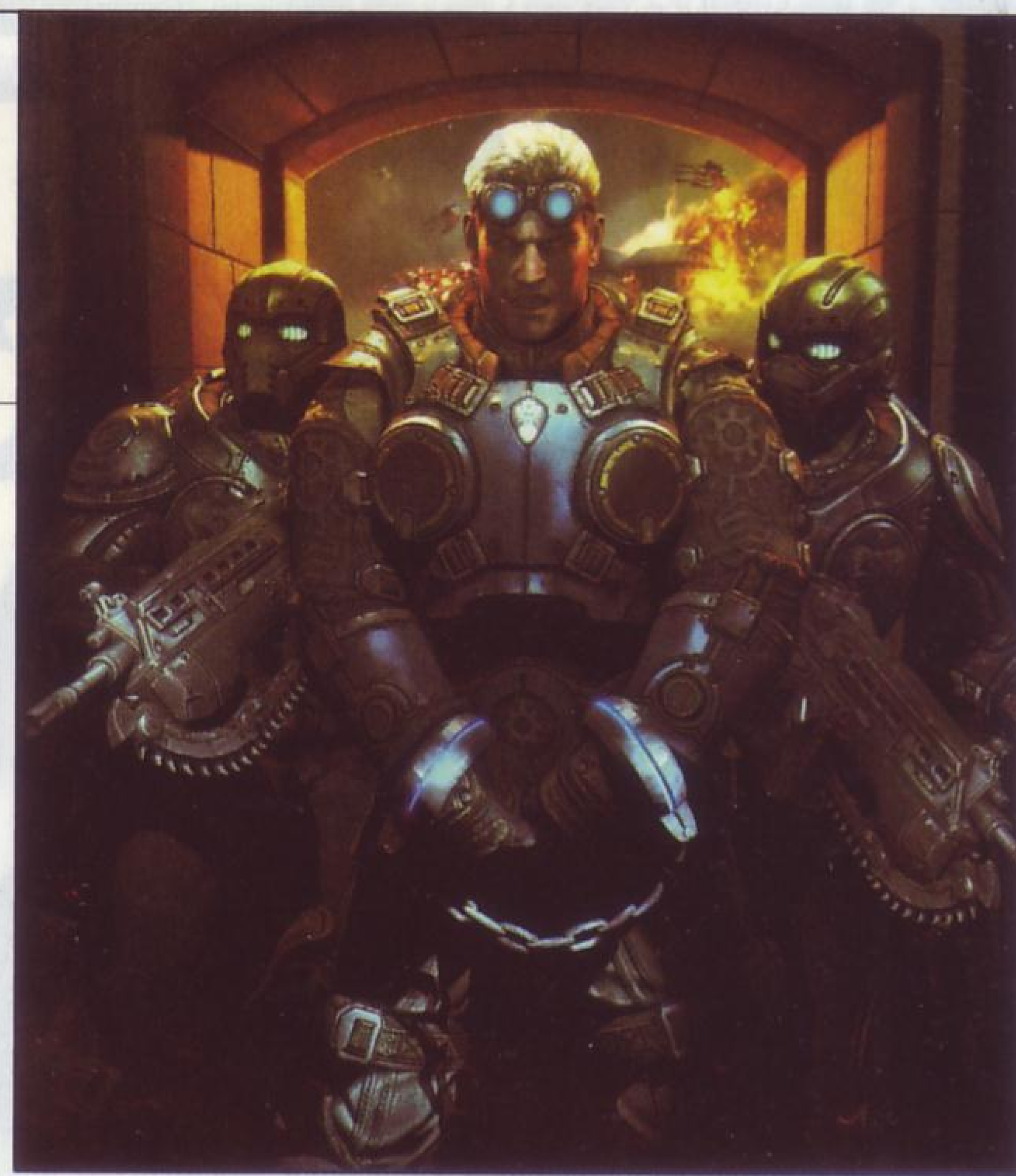
实用软件 | 精美壁纸

死亡空间3 全收集视频攻略

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主　　编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：中国华侨出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2013年4月第一版
印　　次：2013年4月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001-3000册
字　　数：400千字
出版日期：2013年4月
定　　价：35元
ISBN：978-7-88103-031-9



封面用图：战争机器 审判日　封面设计：一刀

CONTENTS

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱

x360special@gmail.com

文 清国清城 编 九兵卫 美编 NINA

失落的蓝龙

——解读微软日本败退之谜

500多台！这是进入2013年之后，X360在日本的周平均销量数字，大约相当于PS3的四十分之一，3DS的130分之一。X360在日本发售7年半，累计销量只有163.7万台，销量最高的游戏不超过21万套。

微软对日本市场不可谓不重视，X360全球预算的四分之一被拨给日本，彼得·摩尔公开表示微软一直在出钱收买第三方。从微软决定进入游戏产业之日起，日本就被放在一个极为重要的位置。然而十几年来，微软的所有努力都以失败告终，至今几乎没有留下任何遗产。

Xbox曾被日本媒体形容为"黑船"，意指160年前用火炮轰开日本门户的4艘美国战舰。现在这艘黑船正黯然驶离这个封闭的市场……

1. 首富的钱包

2001年3月30日的早上，比尔·盖茨正准备走上演讲台，为东京电玩展发表基调演讲。千叶幕张会展中心的展出大厅里，已经聚集了4000多人。日本各大第三方游戏发行商的头头脑脑们都赶来助阵，CAPCOM、SQUARE、TECMO、NAMCO、SEGA……所有人都不愿错过这次机会。媒体也从世界各地闻风而来，他们都等待着见证Xbox的时刻。

在后台，盖茨正在向凯文·巴赫斯（Kevin Bachus）询问情况。当时巴赫斯是Xbox第三方关系部主管，就是他负责将日本的所有第三方请来参加Xbox的揭幕仪式。"来，拿着这个，"盖茨说着从口袋里掏出了钱包，"我不喜欢说话时口袋里有任何东西。"

这一刻，巴赫斯握住了世界首富的钱包。它感觉很薄，薄到只有一张信用卡的大小，最多再加一张驾照。十年后，他回忆说："当时我受宠若惊，简直不敢把它打开。其实作为一个亿万富翁，你所需要的不就是那么薄薄的一个钱包么？"



▲日本Xbox在TGS 2001春季展会上的宣传海报，比尔·盖茨拿着一个大汉堡和小型化的Xbox手柄亲自出镜。

盖茨在TGS发表演讲的意义在于给日本游戏厂商们吃了颗定心丸，告诉他们微软是来真的。作为世界最具影响力的人物之一，盖茨阐明了日本对Xbox全球战略的重要地位。

然而，一切都事与愿违。

2. 糟糕的开始

就在TGS 2001春季展会的两个星期之前，世嘉会长大川功与病魔常年抗争之后悲情病逝。盖茨与大川功素有交情，他对这位日本IT业的重要开拓者十分尊敬，在演讲中称赞他为"完成了许多伟业的伟人"。那时正是世嘉退出主机市场的黯然时光，台下的许多业内人士都神色凝重地听着盖茨的演讲。然后盖茨的演讲主题转向Xbox，充满洞察力的行业分析变成了推销演讲。

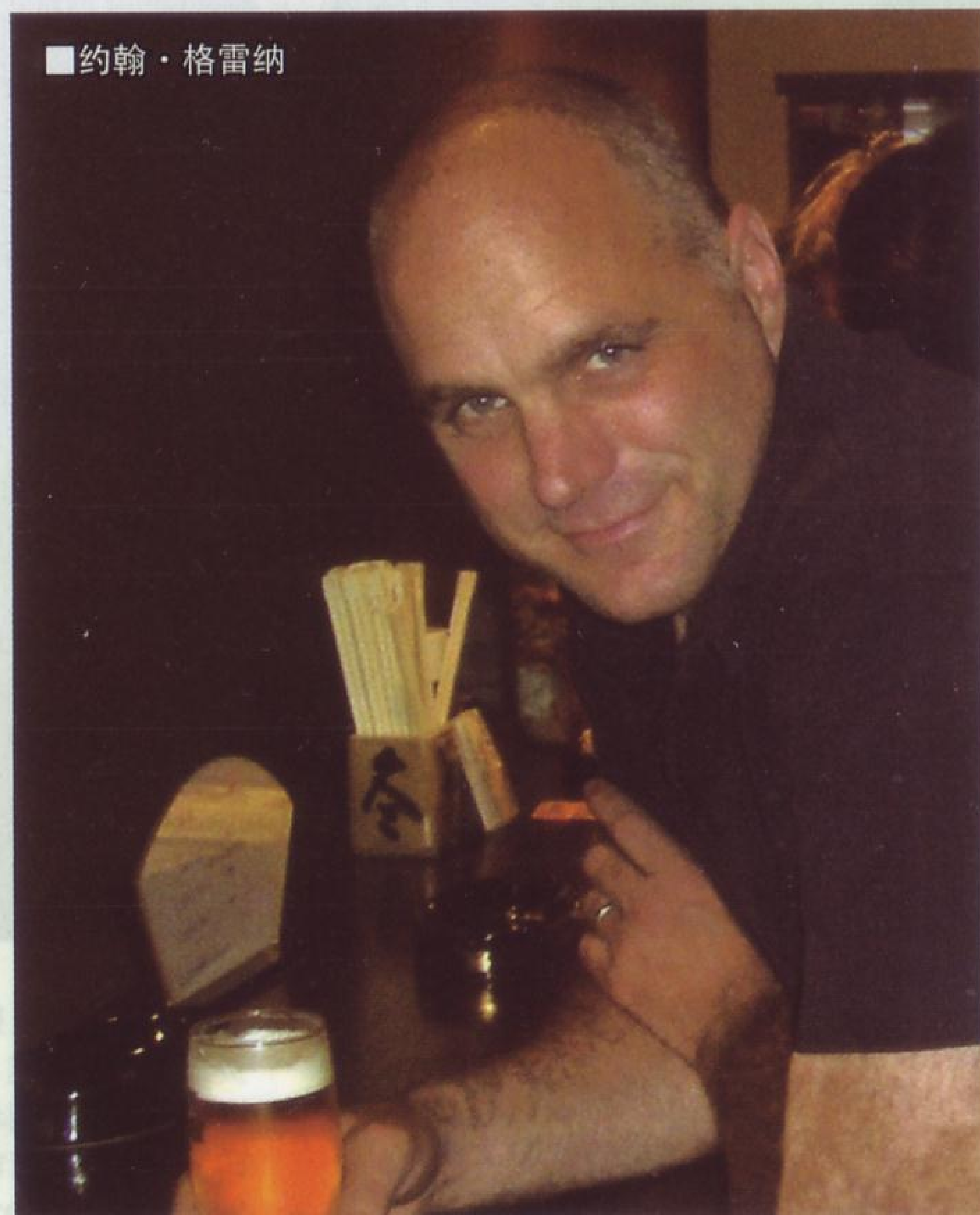
盖茨宣布世嘉正在为Xbox开发11款游戏，其中包括《铁甲飞龙》《街头喷射小子 未来》《世嘉GT2》《枪之女神》等。他还公布了为日本人设计的Xbox S型手柄，考虑到日本人的手比欧美人小而度身定制，其键位布局也考虑到日式游戏的特点而进行了调整。接着他宣布成立日本Xbox部门，由前SCE游戏开发主管宫田敏幸掌管，今后致力于为Xbox开发日式游戏，以及与日本第三方签约开发Xbox游戏。

随后宫田敏幸上台介绍了一些Xbox游戏的影像和DEMO，包括有《AMPED 自由式滑雪》、《NFL狂热2002》、《光环》等首发游戏，KONAMI的游戏有《空军三角洲2》，TECMO有刚确定不久的《死或生3》，这款游戏成为证明日厂全力相助的重点作品。盖茨还提到Xbox将标配8GB硬盘，他说："现在人们对于它的重要意义还没有足够的认识。"

"当然，在日本市场，人们的反响与美国不同。"盖茨说。

这句话说得多么有先见之明！

约翰·格雷纳（John Greiner）是MonkeyPaw公司总裁，这家位于加州的公司主要从事小众向日式游戏的美版本地化工作，这些游戏主要在PS Store上推出。在创办该公司之前，有20多年从业经验的格雷纳曾在Hudson担任总裁，他在日本居住多年，与日本行业内人士交友广阔，对于日本的游戏文化十分熟悉。对于比尔·盖茨的那一场演讲，他记忆深刻："这么说吧，CESA等大展会的主办方CESA对于他的演讲及



■约翰·格雷纳

其内容非常恼火，这让很多开发商与发行商反感。日本人做演讲都是照纸宣读的，而他却没有按照原来的计划做演讲，他本来应该完全谈产业，可是却一直在说 Xbox。当然，美国人本来都是这样的嘛！”

“而在日本，这却是不得了的事，很多人被激怒了。向日本业界推介 Xbox 的机会没有把握好。他们让很多关键人物失去了信念。”

从微软和比尔·盖茨的角度来说，这场演讲是稳妥而成功的，他们在美国经常做这种事。无论是游戏开发者大会、消费电子展还是 E3，他们都时刻把自己的产品挂在嘴边。而在日本，却需要严格按照公关计划来实施。

“也不是说他们完全出格了，不过这是一个糟糕的开始。”格雷纳说。

对于盖茨的这场演讲，Xbox 事业的许多高层至今依然认为是成功的。巴赫斯对于有人质疑盖茨的演讲感到震惊，他说：“大家都很喜欢啊，虽然听起来有些自大，但是从他们以及我的角度来看，根据我在游戏产业这么多年职业生涯的经验，让比尔·盖茨这种人物到东京电玩展表明诚意是可靠的。这是个大事件，我非常喜欢。”



▲TGS 2001春季展会上比尔·盖茨上台与世嘉高层一起宣布将在Xbox上推出11款游戏。

“其实跟游戏产业的人打交道就是这样的，你把 10 个人关在房间里，会得到 12 种意见。我没发现当时那场演讲有人感到不悦的。当然，我敢肯定有人会感觉到有个典型的西方大汉正在杀入日本游戏业，我们正因此而自卖自夸，但比尔以为他们就是冲着这个来的。”巴赫斯说，这场演讲不可能给微软和第三方的关系造成负面影响。“实际上我听到很多积极的评价，大家都对比尔亲自发表演讲以及他对游戏业的洞察力感到吃惊。”

3. 曙与公爵

在比尔·盖茨的 2001 年 TGS 基调演讲之前数年，微软的日本 Xbox 冒险之旅早已开始。在微软雷蒙德总部启动 Xbox 研发项目时，巴赫斯与 Xbox 项目主导者塞默斯·布莱克利（Seamus Blackley）就长时间住在日本，他们知道要打入这个市场难如登天。世纪末之时，日本在电视游戏产业有着绝对的统治权，日本的游戏市场规模也占到了 30%。索尼与任天堂在游戏主机市场地位稳如泰山。

巴赫斯说：“我们基本上是在索尼、任天堂和世嘉共同的主场里打球，结果，塞默斯和我以及团队里的其他人都将过多的精力花在吸引日本玩家上，但我们面对的是太多的不利因素。”

比起 PS2，Xbox 在硬件设计上更倾向于 PC 架构，游戏开发流程和工具技术都偏向那些有 PC 游戏开发经验的开发者，标配硬盘、可进行补丁更新、可上网……这些都让 PC 平台上积累起技术经验的欧美开发者十分受用。而在不熟 PC 游戏的日本则是另一种光景。而且当时多数日本游戏发行商认为 Xbox 是一台为美式游戏而研发的主机，多数日本玩家不会产生兴趣。

“我们都还没开始行动，那里的游戏公司与消费者就已经有了这样的观念，认为这是一台为其他国家开发的主机，虽然可能会在日本发售，但不是为他们准备的。”巴赫斯说。

事实上，虽然在 Xbox 的研发阶段一直有考虑日本市场，但微软总有一种不知该从何处使劲儿的无力感。在设计 Xbox 时，微软做的许多决定让日本的游戏开发者们摸不着头脑。

性能上，Xbox 在当时来说绝对是野兽级的，它就像日本人眼中的美国佬一样，五大三粗、力量强劲，但欠缺细节。它用的是廉价的塑料外壳，手柄就像是为有棒球手套般巨掌的人而准备……它的身上散发着典型的、浓厚的美国味。

巴赫斯道出了当时的苦衷：实际上，在研发团队的原计划里，Xbox 的外形更像是后来的 PS3，虽然体型很大，但是有着性感的流线和豪华的质感，之所以变成后来的模样，主要是出于成本考虑，也有部分原因是出于散热考虑。按照当时 Xbox 采用的技术，其元器件尺寸与散热气流原理决定了只能采用那样的造型最经济有效。“可惜日本人看到它之后，更觉得它缺乏日式的美感，觉得它是为西方玩家而设计的，只不过顺便在日本发售。”

微软的 Xbox 团队收到了日本方面无数的意见反馈。微软游戏工作室副总裁艾德·弗莱斯（Ed Fries）记得当时那无数的意见让他很头疼。早期微软曾在日本推出了一款 PC 游戏，主角只有几根手指，有人对微软说这在日本是个禁忌，因为会让人联想到暴力团的剁手指恶行。对于 Xbox 的反馈意见更多、更让人困惑。弗莱斯还记得有人对他说不能叫“Xbox”这个名字，因为日本人看到“X”就念“cross”，而这在日语中意味着死亡。“还有人对我们说





▲凯文·巴赫斯和塞默斯·布莱克利带着Xbox的原型机到东京走了一圈，甚至带到了SCE的总部。

机身黑色的不好，因为黑色是死亡的颜色。我就说 PS2 不也是黑的吗？回答是对你们这些外来者适用的规则不一定适用于我们国产的产品。”

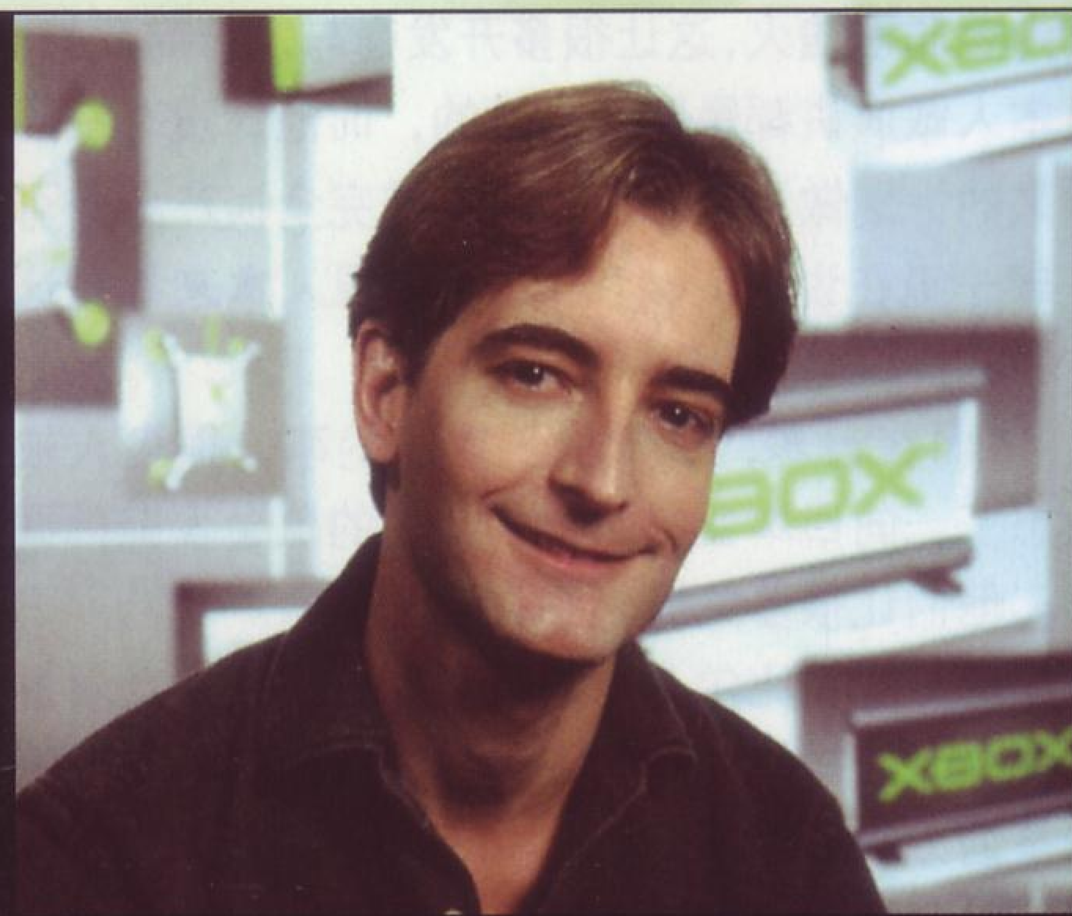
当《光环》快要在日本发售时，又有人对弗莱斯说不要在日本卖这种游戏，因为日本玩家没办法同时操作两个摇杆。“所以我们最后不得不针对日本玩家进行了大量修改，把游戏的难度降低，做了个简单许多的版本。”

日本玩家对 Xbox 最多的反对意见集中在手柄上。根据巴赫斯的回忆，所以的“手柄争议”主要来自 Xbox 开发团队内两个互相竞争的小组。微软首席技术官詹姆斯·艾拉德（J Allard）和 Xbox 软件部门主管凯姆·费罗尼（Cam Ferroni）想设计一个终极的游戏手柄，把开发团队所喜欢的一切与对手的优点融合起来，包括 DC 手柄的扩展槽，DualShock 手柄的双摇杆，乃至 MD 手柄的六键配置（适合玩格斗游戏）。

微软的硬件技术人员们用一块塑料把这些功能特色包裹了起来，就这样形成了 Xbox 手柄设计的初始形态，其代号为“公爵（Duke）”。测试表明，手柄体型虽大，但握在手上不会造成太大的肌肉压力。布莱克利、巴赫斯以及著名程序员麦克·亚布拉什都认为其体型太大，不管对谁来说都显得臃肿。巴赫斯说，日本人一看到这手柄就说：“你们疯了吗？这必败无疑啊，没人会买的。”然后他们开始重新评估自己对 Xbox 的支持力度，他们认为这种大手柄加上大块头主机，在日本注定失败，没必要和他们一起死……

“我们被告知手柄的重量应该像水一样，”弗莱斯回忆说。鉴于日本第三方的恶劣反响，慌乱的布莱克利和巴赫斯启动了紧急预案，开发所谓的“S 手柄”，其代号为“曙（Akebono）”，其名来自美国出生的相扑手曙太郎，他是第一位非日本生的横纲级（日本相扑最高级）相扑手，被称为相扑之神。

可惜，微软没有足够的时间生产足够多的 S 手柄，Xbox 在欧美上市时大部分是用“公爵”手柄，后面才用 S 手柄。日版 Xbox 标配的是 S 手柄，但是之前其他地区的公爵手柄已经给他们造成了恶劣印象，尤其是那些能够较早接触主机的日本游戏开发者，因为这款手柄而加深了对 Xbox 的不信任感。



▲Xbox首发时的艾德·弗莱斯，之后不久他就离开了微软。

4. 日本关系圈

在 Xbox 上市之前，微软马拉松式地约见了世界各地的游戏开发商，尽最大可能争取第三方的支持。在美国和欧洲，这种正常的商务会议可以光明正大地进行。而在日本则有些复杂。

日本游戏产业一直处于硬件商主导的生态环境，无论是任天堂还是索尼掌权的年代，第三方总是处于劣势。微软大张旗鼓地争取日本第三方支持，而这些软件商则生怕因支持 Xbox 而得罪索尼，并招致报复。即使在私底下达成了支持 Xbox 的意向，他们也不愿意将之公布于众。

“我记得参加过索尼的一次 E3 聚会，”巴赫斯说，“所有日本主要游戏发行商都到齐了，都是我们花很多时间才能联系上的。我碰到了一个相识的，他就站在久多良木健旁边。最初他还向我打招呼，然后突然双颊绯红，估计是意识到久多良木健就在身边。于是他假装不认识我，尴尬地说‘哦，哦，对不起，我认识你吗？’显然他不想索尼产生任何不必要的联想。”

据微软所知，索尼会与不同的发行商签定不同的软件权利金标准。而微软想制定新规则，让所有第三方公平竞争，支付相同的权利金，而这让许多日厂失去了兴趣。“他们认为我们应该购买他们的忠诚。”巴赫斯说。

Xbox 在日本只能从零开始，惟一的突破口是世嘉。其一是因为世嘉长年与索尼竞争，所谓敌人的敌人就是朋友。其二是因为微软为 DC 提供了 Windows CE 操作系统，有一定的关系基础。另外通过 PC 版《潜龙谍影》的合作，微软也与 KONAMI 有了一定的交情。还有一个重要合作伙伴是 TECMO，这是通过布莱克利与板垣伴信的私人交情而争取到的。至于其他厂商的关系都十分微弱。

微软的想法是跟第三方们谈技术，先以技术交流为名与那些犹豫不决的日本第三方进行试探性接触。巴赫斯与布莱克利都会定期到日本出差，宣讲 Xbox 的强大。他们很努力地以日本人的方式进行交流，在饭桌上通过喝酒来增进气氛。2000 年 E3 展，日本游戏公司高层们大批奔赴洛杉矶，微软迎来了最好的机会。

Club Cha Cha 是位于洛杉矶国际机场附近的一家女仆酒吧，日本航空公司会推荐他们的头等舱乘客去那里休息。在 E3 2000 期间，微软包下了 Club Cha Cha，用于款待那些日本游戏厂商们。这些日厂巨头们一个个都如约赴约，这是所有日本游戏公司首次聚齐在微软的聚会里。当时的气氛十分欢乐，微软十分豪爽大方。聚会一直开到第二天早上，巴赫斯看着酒水账单——这些日本开发者已经喝掉了 3 万美元的酒。“日本游戏开发者都特别感激我们的款待，聚会持续了很长的时间。”巴赫斯说着咯咯的笑了。

“他们对我们非常友好，很能接受我们。个人而言，我和他们处得非常愉快，但是从商业的角度来说，他们只想知道能做什么，为 Xbox 开发游戏能否收回投资？”

□凯文·巴赫斯



5. 文化摩擦

在东西方文化差异上，微软深受其苦，这也表现在各种会议上。自从微软开始向日厂推介 Xbox 以来，大大小小开了无数次会议。有些会议进展顺利。微软与板垣伴信打交道就特别水到渠成，布莱克利轻易就为 Xbox 争取到独占的《死或生 3》当作首发游戏。之后在 2004 年又推出了 Xbox 独占的《忍者龙剑传》。

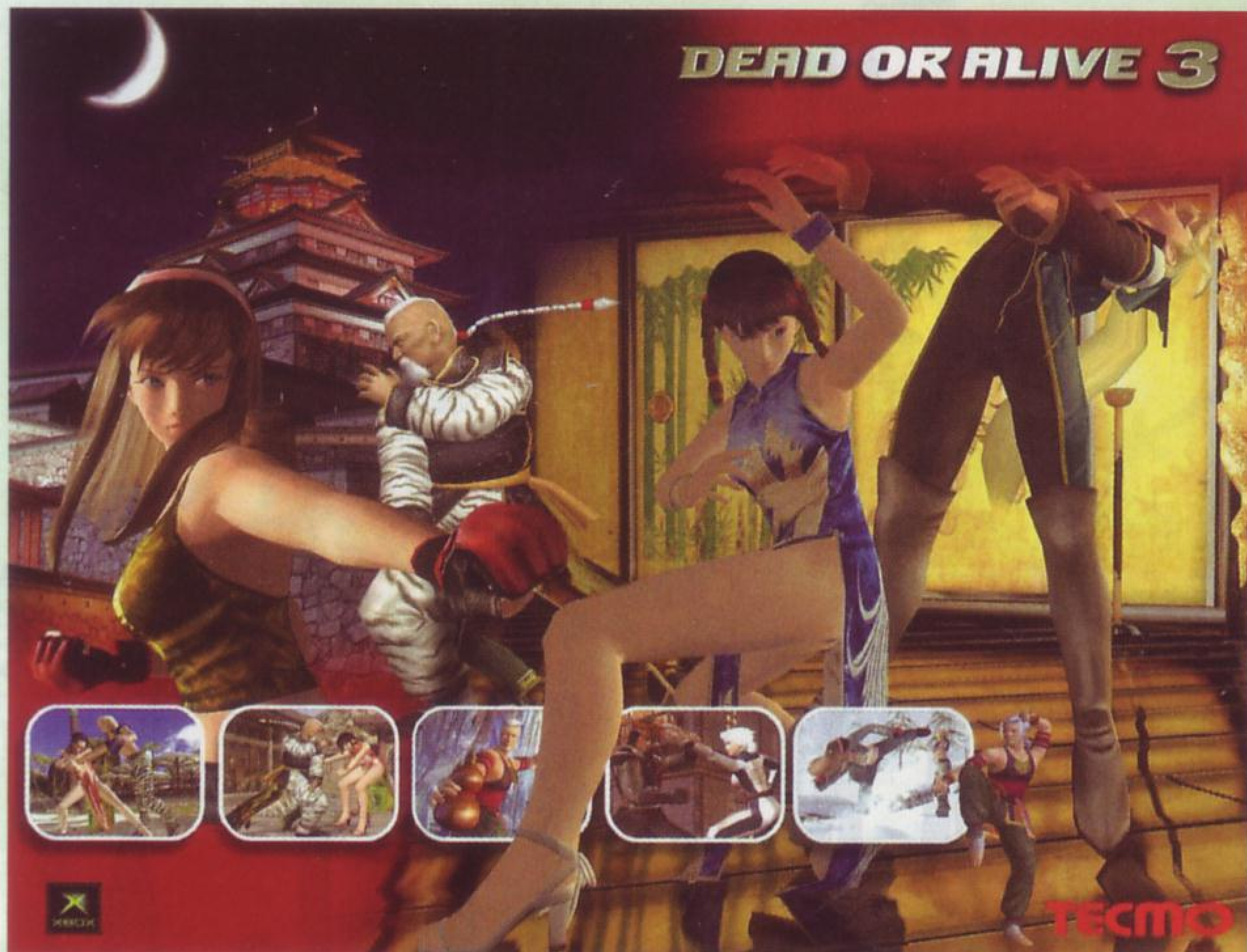
巴赫斯还记得他初次和板垣伴信见面时，对方开门见山地就说：“我猜你们来这是想要《死或生》的吧，大家来这里都是想知道怎样能把《死或生》搞到手。”

巴赫斯也很直接，他当即回道：“没错，我读过你的访谈，知道你想重制《忍者龙剑传》，那也曾是我最早买的游戏之一，我很希望它能出在 Xbox 上，我希望把《忍者龙剑传》打造成一个系列，并且与 Xbox 挂钩。”

一向直来直往的板垣伴信非常欣赏巴赫斯的坦诚，微软并不指望通过这次的合作马上赚到钱，而是要与 TECMO 建立长期的合作关系，而这恰恰是板垣伴信所希望的。

在日本做生意与在美国完全不同，Xbox 团队吃了许多苦头之后才深刻领悟了其中的差异。在美国做生意比较直接，谈合同、谈条款、签约，然后就回头各干各的。而在日本更多的是靠关系、靠交情，需要通过无数次的饭局和卡拉 OK 来搞好关系。日本人要先摸清楚对方的底细才会签约。

弗莱斯对于日本游戏公司的最初印象，是 1995 年负责微软游戏软件部门时，曾与 NAMCO 合作开发一款叫做《街机回归（Return of Arcade）》的游戏，这是微软与 NAMCO 合作开发的第二款街机系列游戏，主要是将 NAMCO





过去的一些经典街机游戏移植到PC上。弗莱斯一直在跟负责团队的人确认合同的事，但直到游戏做完了，合同都还没签。甚至游戏已经交到工厂生产出来之后合同还是没签。弗莱斯不得不亲自飞赴日本，与NAMCO高级管理层吃晚餐，席间并没有谈到合同的事。第二天弗莱斯飞回美国，而合同就这样不知不觉地签了下来。

"那时我才明白了日本的经商之道。"弗莱斯说。

"他们是典型的美国公司，我是美国人，所以我敢这么说，"格雷纳说。"Xbox是一家自大的公司，我尊敬他们，因为我喜欢他们做的东西，但有时这对日本人不管用，要融入他们的文化，打入他们的市场，这样行不通。你必须得学他们，别搞得跟狂野西部似的。这里是古老的东方，不是狂野西部。这里有许多规则和做事方式，你不能逾越。"

有些会议则会发生许多意外情况。弗莱斯记得有一次与索尼克之父中裕司会面，结果两人一言不合竟然吵了起来，弗莱斯一度被气得发飙。弗莱斯本身性格温和，很少有这种情绪失控的时候。"他那人就那样，大家都知道。不过他没有打我，我们没动手，不像外界传的那样。"弗莱斯说。

在微软争取第三方支持的过程中，发生了许许多多的事，其中有一件最令人难忘。

6. 错失生化危机

2000年圣诞节，距离Xbox发售还有一年时间。大部分欧美发行商已经加盟Xbox，正在为其开发游戏，但微软在日本还是阻力重重。高层想尽办法打破困境。问题究竟出在哪里？是日本的团队不够努力？是没有招到合适的人选？是挑战太大？他们决定亲自去一趟日本，把一切弄清楚。

微软收到了风声：生化危机之父三上真司对PS2的硬件架构非常不满，正打算选择其他机种。据传三上真司可能考虑让《生化危机》脱离PlayStation，有意让系列新作成为Xbox或NGC的首发游戏。

巴赫斯对三上真司的印象很深，他就像日本的摇滚明星，平常总带着墨镜，穿着皮夹克，有着强烈的个性。当他走进日本微软的会议室时，后面跟着好几个保镖一样的家伙。

"你们的理念是什么？"——这是2000年圣诞节的会议中，三上真司向微软问的第一个问题。

这次会议是日本微软的几位工作人员安排的，他们的日语和英语都很流利。刚开始的时候气氛本来双方都很诚恳，但很快就变了味。巴赫斯坐在椅子上，浑身不自在地挪动着身体。虽然听不懂日语，从三上真司的肢体语言和声调，巴赫斯知道他对答案不满。整个会议都是以日语进行，翻译时不时地将小纸条递给他，说明当前谈论的情况，但他能做的只是无助而惊恐的看着会谈的情况越变越遭，然后感觉到《生化危机》正一步一步地远离Xbox。这次会议开到一半戛然而止，三上真司站了起来，鞠躬，离席。


■三上真司

巴赫斯对此怒不可遏，翻译跟他说明了情况：三上真司确认了微软打听到的传闻，他确实不想再为PS2开发游戏，因为PS2的游戏开发环境太差。但他的团队奖金取决于游戏销量，他需要一个理由，一个从PS2转投到Xbox还能更成功的理由。毕竟PS2已经成功了，而Xbox还没上市，就已经被多数日本人认定要失败。然后他不客气地说："你们这些家伙能提供什么？"

最后三上真司总结道："你们的理念是什么？索尼说游戏是娱乐，是广义上的，由情感引擎驱动。任天堂认为游戏是玩具，他们有宫本茂，他是世上最伟大的制作人。你们觉得呢？"而日本微软的工作人员无言以对。

巴赫斯明白情况之后暴跳如雷，他曾一遍又一遍地和所有人说，微软将游戏视为一种艺术，就像电影一样。因为微软有成熟的游戏开发工具，有强大的技术，Xbox的游戏开发者们可以不用担心技术层面，专注于能提升游戏性的实际内容。那位向巴赫斯说明情况的翻译听罢恍然大悟："哦，是这样啊！我要是早知道就好了。可惜太晚了。"

巴赫斯当场把日本Xbox的总经理Pat Ohura劈头盖脸狠批了一顿，让他立刻搭乘下一班赶往大阪的新干线，把这笔错过的交易给追回来。但为时已晚，三上真司当天接着会见了任天堂，决定将《生化危机》全系列的独占权交给NGC。"这就是任天堂获得《生化危机4》独占权的经过，后来过了很久才出了Xbox版，这太令人失望了。"

7. 无缘最终幻想

艾德·弗莱斯也记得微软如何失去几个重要大作的过程，其中包括一次与SQUARE的会面。那时的SQUARE还没有与ENIX合并，还没有成为业界毒瘤，还是一家技术力位于业界之巅的令人尊敬的厂商。但微软没有获得SQUARE的任何支持，SQUARE成为惟一一家没有支持Xbox首发的大发行商。

其实当时SQUARE也曾打算支持Xbox。那时《最终幻想XI》正在开发中，作为SQUARE最大规模的网游项目，《最终幻想XI》的计划总投入达到FF系列之最。考虑到PS2的网络环境不够理想，而配备硬盘、以宽带网络为标准的Xbox LIVE更适合《最终幻想XI》。但是微软的雷蒙德总部对Xbox LIVE的掌控权丝毫不退让，他们绝不同意把Xbox LIVE变成一个开放的网络平台。SQUARE要实现网络跨平台，让Xbox和PC玩家可以在同一个世界里进行游戏，而这个技术问题在当时也很难解决。

"他们不想为SQUARE的东西而开放平台，我只能尽我所能希望争取SQUARE的支持。他们想在Xbox上做点东西。因为与索尼之间的密切关系，他们不会把《最终幻想》核心系列给我们，但我们其实可以争取到《FFXI》，这样我们的平台上就有《最终幻想》了，这就已经很好了，不是吗？"

在无数次的会议与饭桌上的觥筹交错之后，E3 2003期间，微软在美国安排了一次与SQUARE高层的会面，再次探讨《最终幻想XI》的问题。一开始简直是一场灾难，弗莱斯说："我费了九牛二虎之力才安排了这次会议，我坐在那里，看着情况越变越糟，会议里充满了美国人的意见，日本人对此很不满。这就像看着火车解体，眼睁睁看着我所作的一切分崩离析。"



巴赫斯认为SQUARE不愿支持Xbox是"自我定位"的问题，他相信坚持平台独占是《最终幻想》系列的一贯传统，SQUARE不会轻易打破。"他们对我们平台的性能很着迷，在技术角度，我们当时有许多想一块做的东西，但最后他们比其他日本厂商更坚定的认为Xbox无法撼动PS2在日本的统治地位，他们决定再次坚持单个平台独占的原则，显然PS2比Xbox更合适。"

微软知道自己不可能得到《最终幻想》主系列正统续作的独占权，它一直在争取的只是跨平台版本，为了这样一个跨平台版本，微软愿意付出相当大的代价。但日本人之间"靠关系做生意"的原则让其始终无法摸得门道。从SQUARE的角度来说，为Xbox开发《最终幻想》也许可以多卖几套，还能获得微软的赞助，但却会得罪索尼，也将得罪几百万PS2玩家。跨平台的那点好处并不足以弥补这些隐性损失。微软也曾打算收购SQUARE，在2000～2001年间数度传出微软将收购SQUARE的传闻。而真正的机会其实是在《最终幻想》电影版上映之后，巨额亏损的SQUARE急需资金填补窟窿，如果在此时微软多下点工夫，也许有机会收购SQUARE。可惜当时微软忙于筹备Xbox首发，最终被索尼抢先入股SQUARE，成为SQUARE的第二大股东，更加阻断了Xbox获取《最终幻想》的可能。

"这就像看着火车解体，眼睁睁看着我所作的一切分崩离析。"
——前微软游戏工作室副总裁艾德·弗莱斯

8. Xbox大败退

艾德·弗莱斯对日版Xbox的首发当日记忆犹新。那是2002年2月22日清晨，他和Xbox团队一夜未眠。在日本，熬夜对他们来说是家常便饭。翌日，天刚蒙蒙亮，他们就驱车前往涩谷。那天比尔·盖茨也来到现场，将日本第一台Xbox卖给了排在第一位的玩家。在首发现场，比尔·盖茨特别点名表扬了艾德·弗莱斯。过去几个月来，弗莱斯就像初为人父一样，看着自己的儿子呱呱坠地。比尔·盖茨送了一台亲笔签名的Xbox给弗莱斯，上面写着"小艾德的第一台玩具。比尔·盖茨"。

"那是对我的最好奖赏。我的第一台Xbox色彩鲜亮，是一台美妙的机子，那是我一生中的美妙时刻。我们的Xbox终于上市了，而我也迎来了我的第一个孩子。"

但是从Xbox在日本发售的第一天开始，一切都在不断恶化。Xbox刮碟事件频频发生，许多玩家抱怨Xbox会被游戏碟刮花。这并非日版机的特例，在美国和欧洲都发生了Xbox刮碟事件，但重视产品质量的日本人对此特别难以接受。中古市场在日本游戏业界有着极其重要的存在感，很多玩家会把游戏通关后卖到中古市场，而刮碟这种问题会导致游戏完全失去二手流通的价值。弗莱斯说："这种事在美国根本不是什么问题，可能是因为西方公司与







■Xbox日本首发盛况。

日本公司的标准不一样。虽然光碟在碟仓里高速旋转时会被轻微划伤，但完全不影响读盘，只会影响二手流通价值。”

缺乏日式游戏，加上刮碟事件，种种负面报道接踵而至，刚上市的Xbox销量很快就跌入冰点。“当局面朝着对微软不利的方向发展时，他们决定裁员，”巴赫斯回忆说，“这很不符合日本的商业行为，他们采用了美国人的行事作风，结果这成为日本全国范围的新闻头条，而这进一步造成‘Xbox大败退’的印象，印证了Xbox不适合日本玩家。”

Xbox发售之后的大裁员可能是微软在日本市场做的最错误的决策之一，此事从多个方面对Xbox造成负面影响。在此之前，外界至少会冲着微软的财富光环而抱有一些信心，而在此之后，从零售商到第三方，都开始对微软进军游戏业的决心产生怀疑。在《日本经济新闻》的报道中，微软商业发展部主管Par Singh透露，他在公司的一次会议上向员工们宣布：“目前Xbox的销售情况相当严峻，很遗憾，我们只能启动提前退休计划。请大家回到自己的办公桌，查看人力资源部门发的电子邮件。如果收到了邮件，请立即按照指示去做。”这让很多行业人士失望，更让加入日本Xbox部门的从业人员们心寒。一位被裁的员工愤愤地说：“这家全世界最有钱的公司，连几百号人的工资都不愿意付下去，还能指望他们对Xbox有多用心？”

2003年9月，微软宣布聘请前SQUARE高层丸山嘉浩取代Singh，担任日本Xbox事业部部长，他的直属上司是时任微软家庭与娱乐部门全球零售营销部副总裁的彼得·摩尔。微软表示，这名“关键人物”的加入证明其正强化对日本的投入。













9. 销量天花板

Xbox在日本的失败不能全怪日本Xbox事业部。微软在日本招聘了许多熟悉当地市场的行业资深人士。约翰·格雷纳说：“这是一个非常特别的市场，你必须按他们的方式来。我知道一些日本微软的人对情况很明白，但很多决策是美国那边做出的，日本人和他们很难共事下去。”

“在世界那么多个国家中，我们对日本了解得越多，越知道很难进入这个市场，”艾德·弗莱斯说到这里叹了口气。“日本的文化个性很强，他们在游戏产业又有那么漫长的历史。这些因素都注定了美国的产品很难打进去。参与得越多，深入了解得越多，我就越明白为什么我们会失败。我们开始研发X360的时候，内部分成了两个阵营，一个认为要加强对日本的重视，另一个是认为降低对日本的重视，我是站在后者的阵营，我认为这是一个我们永远也做不好的市场。虽然我们还是要在一定程度上关注日本，但它不应成为我们的大战场。”



与艾德·弗莱斯站在同一阵营的，很多都是亲身经历了日版Xbox的失败，逐渐认识到日本市场的现实。“我们都对自己在那里的发展前景有更为理性的认识，和那些在雷蒙德后方远离我们的人不同。在他们看来，日本会占30%的市场份额，我们不能放弃30%的市场。我们必须在那里获胜。”

丸山嘉浩继任日本Xbox事业部长时，微软知道Xbox在日本已无翻身的可能，此时他的主要目标不是Xbox，而是正在研发中的X360。

丸山嘉浩是一个充满冒险精神的管理者，他毕业于早稻田大学，曾在加拿大留学一年。他热爱极限运动，曾到世界各地的名山大川漂流，还去过北极圈探险。毕业后，他担任三菱商事等金融集团的顾问，之后担任Square美国分公司副总裁。

根据当时微软总部的预算安排，日本地区投入的预算约占全球总预算的四分之一。按照当时微软的估计，日本游戏市场规模占全球的30%，投入四分之一的预算并不多。但是微软在日本地区的业务规模较小，正常业务开支比例也相对较小，因此预算中很大一部分钱被用于收买第三方。丸山嘉浩曾以同事身份携彼得·摩尔多次拜访最终幻想之父坂口博信位于夏威夷的家，并提出可出资帮助坂口博信成立新公司，微软方面可调动两百多人的开发队伍供坂口博信差遣。这次合作为X360带来了《蓝龙》与《失落的奥德赛》，微软的本意是将前者打造成X360的《勇者斗恶龙》，后者则相当于《最终幻想》。利用坂口博信的业界影响力，以及微软的资金支持，这两款话题大作请来了鸟山明、植松伸夫等天王级人物，

是当时制作规模最大的高清 JRPG。

这是微软在日本最大的一次公关胜利，弥补了 Xbox 时代“缺乏 JRPG”的遗憾，使得 X360 在 2006 ~ 2008 年间成为 JRPG 玩家们的最佳选择。可惜的是，微软在硬件上重蹈 Xbox 时代的覆辙——Xbox 只不过是刮碟，而 X360 爆发了更严重的三红灯危机。微软始终改不了“先出产品再出补丁”的软件商思维，注重质量的日本人断然无法接受 X360 超高的故障率，软件部门的所有努力被这致命的硬件缺陷轻易抹杀。在 X360 上市 3 个月之后，丸山嘉浩引咎辞职，接替他的是泉水敬。但是管理层大换血无法阻止 X360 又一次陷入 Xbox 的死循环，零售商与玩家信心动摇，虽然这次第三方给予了更大的支持，但信心在一点一滴的流失。2007 年末，坂口博信公开批判微软市场部无能。实际上《蓝龙》与《失落的奥德赛》按照计划都是以百万套销量为目标，其结果是鸟山明 + 坂口博信 + 植松伸夫的天王组合也只达到了 21 万套的销量，这个数字后来被日本业界称为日版 X360 游戏销量的“天花板”，无论是何种级别的游戏，都再也无法突破这一数字——这对第三方的信心造成了致命打击。



10. 最后的希望

不管是出于无知还是无畏，微软仍在源源不断地朝日本这个无底洞里投钱，2008 东京电玩展的发布会上，微软公布了《最后的神迹》。这是 SQUARE ENIX 打造的次世代 RPG 大作，原本预定 PS3/X360 跨平台，在微软的努力下变成 X360 独占游戏。

在发布会上，当时微软游戏部门副总裁约翰・夏伯特（John Schappert）骄傲地说：“X360 正崛起为 RPG 的首选主机，我们有《薄暮传说》、《无尽的未知》、《神鬼寓言 2》、《辐射 3》和《最后的神迹》，而这仅仅只是 2008 年的阵容。”

这场发布会上的真正主角是《星之海洋 4 最后的希望》，讽刺的是，这个副标题恰恰道出了微软在日本市场的真实处境。

这是微软最后的机会，也是最好的机会。那是 PS3 最悲惨的时期，错误的硬件方向、高昂的主机价格、复杂的游戏开发环境……索尼的自作孽几乎把自己逼上绝路，PS2 积累下来的雄厚基础开始崩塌。同时由于高清游戏制作成本高昂，第三方不得不寻求其他平台。PS3 的惨淡销量也削弱了索尼的市场主导地位，使其对第三方不再有过去那样的约束力。

在 Xbox 的失败之后，微软高层们深刻意识到在日本进行“私人公关”的重要性。整个 Xbox 时代留下的日系遗产只有 Team Ninja 的《死或生》和《忍者龙剑传》，微软与其他大公司的正式商业合作都仅仅换来一些鸡肋游戏，远远不及与板垣伴信那样的制作人搞好个人关系。因此在 X360 寻求日本第三方支持时，日本微软更多地采取了制作人公关的方式。除了坂口博信之外，tri-Ace 社长五反田义治也是其重点公关方向。通过他的支持，微软一下获得了《星之海洋 4》和构思 8 年的原创 RPG《无尽的未知》。实际上，X360 的另一个原创 RPG 大作《信赖铃音》也是通过五反田义治的撮合而实现。五反田义治与初芝弘也都是当年 tri-Ace 的联合创始人，后来初芝弘也创办了 tri-Crescendo，与 tri-Ace 成为商业伙伴。初芝弘也正是通过五反田义治的引见才得以与微软合作，开发了 X360 初期口碑最好的 RPG 游戏《信赖铃音》。该作由 NBGI 发行，通过这次合作，NBGI 与微软之间建立了亲密的合作关系，《皇牌空战》、《偶像大师》等游戏是 X360 在日本最重要的武器。





2008 年 X360 在 JRPG 上的风生水起确实在很大程度上压制了 PS3，当时 PS3 在日本的周销量一直在 1 万台以下徘徊，X360 销量超越 PS3 成为常态。但三红危机利刃高悬，始终是 X360 销量增长的巨大障碍。本来微软可以利用 PS3 的困境抢占日本市场，但当时 Wii 扫荡一切的强大气势坏了 X360 的好事，日本玩家选择了 Wii，高清市场被冷落。当 Wii 的风头逐渐减弱，PS3 随着成本的降低而渐渐恢复元气，一些日式 X360 大作开始往 PS3 移植。而索尼的规定是所有移植游戏必须增加额外内容，于是各种原 X360 独占游戏以“完全版”的形态在 PS3 上发售，X360 版被戏称为“有料测试版”。《星之海洋 4》、《薄暮传说》这些大作不断冲击着所谓的“蓝龙销量”，但都一次次的败下阵来。X360 在日本的 RPG 玩家数量有多少已是明摆的问题。21 万套的销量根本不足以收回投资，X360 的这些独占游戏只能跨平台，否则第三方将血本无归。

11. 走向边缘化

2011 年 6 月，微软宣布 X360 在日本的累计销量终于突破了 150 万台，实现这一数字花了 5 年半的时间。而到了 2012 年 12 月 12 日，X360 在日本的累计销量不过 160 万 8399 台，也就是说一年半的时间只卖掉 10 万台，大约相当于美国地区一周的销量——X360 在日本的业务已经可以忽略不计。而在 2012 年底，PS3 在日本的累计销量已经达到 872 万台。

2012 年微软宣布不再参加东京电玩展，这是其进军日本市场 12 年来首次缺席，被很多人解读为微软放弃日本的标志。实际上，微软在 TGS 展出的游戏数量每年都在下降，2008 年是 62 款，2009 年是 40 款，2010 年降低到 25 款。微软是否已经放弃了日本？在 2010 年的访谈中，Xbox 高级管理层克里斯・刘易斯（Chris Lewis）坚决表示微软不会从日本撤出，但他承认日本确实是一个“极具挑战性的市场”，“我们在那里碰到了非常强的竞争”。

Xbox720 将于 2013 年底上市，微软是否会对日本发起新一轮冲击？是否会在亏掉了上千亿日元的日本继续烧钱？

“要是我首先会降低预期值，”约翰・格雷纳说，“什么是合理的数字？大约能卖多少套？他们仍然是一家美国公司，仍然会按照美国人的思维来做。微软还是那个微软，成功的几率太低。”

但是曾提议降低对日本重视度的艾德・弗莱斯认为，日本市场不能放弃。“索尼的地位大不如前，次世代主机的格局有很大的变数。任天堂已经转向非常低端的市场。微软有很大的机会胜利。随着日本游戏市场走弱，日本玩家也许会更能接受西方的游戏。在我看来，Xbox 应该坚持走自己的路，当它专注于自己有优势的地方时，总是能做得非常好。”

目前看来 X720 几乎不可能在日本有太大的动作，至少不可能像 X360 那样烧钱。以今时今日微软的行业地位，再也不用像过去那样收买日厂们，也没有花大把钞票购买日式独占游戏的必要。日本高清游戏市场的年产值不超过 1000 亿日元，占全球不到 5% 的比例，其中日式游戏的销售额几乎可以忽略不计。虽然《生化危机》《潜龙谍影》、《职业进化足球》等游戏仍然活跃于世界舞台，但其在日本的影响力越来越低，这些以海外收入为主的游戏更不可能脱离 Xbox 系主机。随着次世代游戏开发成本的提高，以及技术难度的提升，在本世代已经吃不消的日厂们将更加疲于应对。日本家用机市场所占的份额会进一步降低，为日本玩家度身定制的游戏将趋于消失。而日厂们都在转战手机游戏和社交游戏。

X360 输掉了日本，但日本本身已沦为一个无足轻重的市场。微软在国际市场上战胜了索尼，实现了比尔・盖茨的目标，而 X720 将有极大的可能获得最终的胜利，在日本市场的成败不会对全局造成任何影响。

尽管如此，那些在日本折戟的 Xbox 经营者们还是很怀念 Xbox 在日本上市的时光。巴赫斯说：“我记得 Xbox 在日本发售的时候，我在秋叶原满眼看到的都是 Xbox 的标志，地铁、大楼、商铺……我去过无数次的那些地方突然之间变成了 Xbox 的天下。这种感觉很难形容，就好比你是个画家，有一天你走到国家美术馆，看到自己的画被挂在了那里。这种感觉太棒了，那是我人生中的得意之时。”

艾德・弗莱斯说：“我爱日本，我喜欢去那里。他们有非常热爱游戏的文化。那是全世界惟一一个会拿着挂上 Hello Kitty 小吊坠的手机参加严肃商业谈判的地方。地铁里到处都是玩游戏的人。”

欧美大作日本销量榜

在日本销量最高的 X360 游戏是《Kinect 大冒险》，但是该作的 24 万销量实际上是与 Kinect 套装同捆赠送的，所以其实不能算作实际销量。在日本最畅销的 X360 美式游戏还是《光环 3》，虽然日本玩家对 FPS 不感冒，但是经不住微软狂轰滥炸的广告，而且在日本还有为数不少的常住外国人，以及热爱 FPS 的美国大兵们。《光环》《COD》这种级别的超大作，即使是在日本这种封闭的市场，也能卖个十几万。《COD》系列在日本是通过 Square Enix 代理发行，为了自己的代理生意，SE 近年来不遗余力地向日本玩家推广 FPS，获得了一定的成效。SE 社长和田洋一曾经表示，希望日本玩家多玩欧美游戏，接受全球的流行趋势，日本市场才有希望。事实确实如此。日本家用机市场本世代的糟糕表现与其独特的游戏品味有很大关系，如果日本玩家能够接受车枪球，就会为了那些欧美高质量大作而购买主机，那么其高清游戏市场一定会繁荣得多，而不是像现在这样日渐凋敝。

日本人能够接受好莱坞大片，为何不能接受越来越像大片的美式大作？“晕主视点”、“不习惯右摇杆操作”等都是重要原因，FPS 高速晃动的镜头对于日本玩家来说确实是很大的考验。此外，日本玩家平均年龄比欧美小，而美式大作大多是为 20 多岁以上的成年人而开发。日本上班族的加班现象非常普遍，能在家里玩游戏的时间非常少，这是家用机日益没落，掌机成为主力的重要原因。所以无法吸引日本的青少年，就永远无法成为日本的主流游戏机。

游戏名	发售年份	日版发行商	日版销量
Kinect大冒险	2010年	Microsoft	24万
光环3	2007年	Microsoft	13万
横行霸道IV	2008年	Capcom	13万
使命召唤4 现代战争	2007年	Square Enix	13万
使命召唤 现代战争3	2011年	Square Enix	12万
使命召唤 黑暗行动	2010年	Square Enix	10万
极限竞速3	2009年	Microsoft	10万
荒野大救赎	2010年	Rockstar Games	9万
使命召唤 现代战争2	2009年	Square Enix	8万
刺客信条II	2009年	Ubisoft	8万
刺客信条	2007年	Ubisoft	7万
光环 致远星	2010年	Microsoft	8万
战争机器	2006年	Microsoft	7万
战争机器3	2011年	Microsoft	7万
战争机器2	2008年	Microsoft	6万
光环3 天降神兵	2009年	Microsoft	6万
黑道圣徒3	2011年	THQ	6万
战地3	2011年	EA	5万
极限竞速4	2011年	Microsoft	5万
求生之路2	2008年	EA	5万
求生之路	2008年	EA	5万
生化奇兵	2007年	Spike	5万
心灵杀手	2010年	Microsoft	5万
光环战争	2009年	Microsoft	4万
光环 战斗进化 周年纪念版	2011年	Microsoft	4万
战地 恶人连2	2010年	EA	4万
荣誉勋章	2010年	EA	4万
使命召唤 黑暗行动2	2012年	Square Enix	4万
光环4	2012年	Microsoft	4万
分裂细胞 断罪	2010年	Ubisoft	4万
战地 恶人连	2008年	EA	4万
刺客信条 兄弟会	2010年	Ubisoft	3万
极限竞速2	2007年	Microsoft	3万
完美黑暗 零	2005年	Microsoft	3万
刺客信条 启示录	2011年	Ubisoft	3万
蝙蝠侠 阿克汉姆城	2011年	WBIE	3万
质量效应2	2010年	EA	3万
质量效应	2007年	Microsoft	3万
质量效应3	2012年	EA	3万
狂暴	2011年	Bethesda Softworks	3万
Kinect星球大战	2012年	Microsoft	3万
世界街头赛车3	2005年	Microsoft	3万
极限竞速 地平线	2012年	Microsoft	3万
刺客信条III	2012年	Ubisoft	2万
使命召唤3	2006年	Activision	2万
世界街头赛车4	2007年	Microsoft	2万
宝贝万岁	2006年	Microsoft	2万
除暴战警2	2010年	Microsoft	2万

美式RPG日本销量榜

Xbox在日本失败之后，微软总结出的经验是“必须要有RPG”。争取RPG大作是微软第三方公关的重点，但是JRPG大作数量有限，在此之外，只能补充一些美式RPG。从玩法到人设，美式RPG都很难符合日本玩家的口味，但是在开放世界中的冒险感觉对于RPG来说是共通的。特别是进入高清时代后，日本游戏厂商为了控制成本，在RPG设计上越来越倾向于“一本道”，《最终幻想XIII》这种级别的大作都无法做到开放世界。相比之下，美式RPG的开放世界越做越大，越来越逼真，所以开始有一些对JRPG失望的日本玩家们投入到美式RPG的世界。擅长做开放型RPG的Bethesda Softworks，在日本也取得了相当出色的成绩，《上古卷轴》与《辐射》这两个RPG系列销量超过了许多日本本土RPG大作。美式RPG大作在日本游戏开发者中也备受推崇，一些美式RPG也是日本网民们热议的话题，比如《上古卷轴V》“膝盖中箭”的著名台词在日本也非常流行。

游戏名	发售年份	日版发行商	日版销量
上古卷轴IV 湮灭	2006年	Bethesda Softworks	13万
神鬼寓言II	2008年	Microsoft	11万
辐射3	2008年	Bethesda Softworks	9万
上古卷轴V 天际	2011年	Bethesda Softworks	9万
神鬼寓言III	2010年	Microsoft	5万
辐射 新维加斯	2010年	Bethesda Softworks	4万
龙之世纪 起源	2009年	EA	3万

日产RPG大作销量榜

如果按照传统观念，“谁掌握了JRPG，就掌握了日本游戏市场”，那么X360原本有机会获胜。至少在2009年之前，X360是JRPG无可置疑的首选平台。Square Enix、NBGI、tri-Ace……微软获得了日本几家最重要RPG开发商的支持，加上坂口博信的鼎力相助，为玩家带来了几款本世代初期最优秀的JRPG。微软最大的遗憾，可能是没有在初期就把《最终幻想XIII》拿下。虽然X360的JRPG大作频发，很多日本玩家还是不买帐，因为X360没有《最终幻想》，等《最终幻想XIII》发售时他们还是得买台PS3。而且在《信赖铃音》等游戏陆续移植PS3后，他们更相信那些所谓X360独占游戏终究都会推出PS3的“完全版”。当微软拿下《最终幻想XIII》时为时已晚，而且该作的X360日版还比PS3版晚了一年，导致其上市首周居然没有进入销量榜TOP20，最后销量只有区区1万套。此外，包括《薄暮传说》、《星之海洋4》等游戏的PS3移植版销量都超过了X360的原版，可见持币观望的人不在少数。

平心而论，当初日本开发商们为X360开发的不少RPG确实都是用心制作的精品，包括《蓝龙》、《信赖铃音》等至今也没有几款JRPG可以超越。但是“最高21万套”的销量实在令人无奈，难怪坂口博信抨击日本微软市场部无能。不过归根到底还是因为日本玩家对X360缺乏信心，这种信心不是几款原创游戏就能创造的，除非微软把《FF》和《DQ》同时搞到手，否则无论怎么做恐怕都于事无补。

游戏名	发售年份	发行商	日版销量	全球销量
最终幻想XIII	2010年	Square Enix	1万	194万
蓝龙	2006年	Microsoft	21万	86万
失落的奥德赛	2007年	Microsoft	11万	84万
星之海洋4 最后的希望	2009年	Square Enix	21万	73万
无尽的未知	2008年	Square Enix	12万	65万
最后的神迹	2008年	Square Enix	18万	65万
薄暮传说	2008年	NBGI	19万	64万
最终幻想XIII-2	2011年	Square Enix	2万	63万
龙之信条	2012年	Capcom	5万	41万
永恒的终焉	2010年	SEGA	3万	29万
信赖铃音 肖邦之梦	2007年	NBGI	8万	27万
赋法战争	2006年	FromSoftware	1.5万	18万

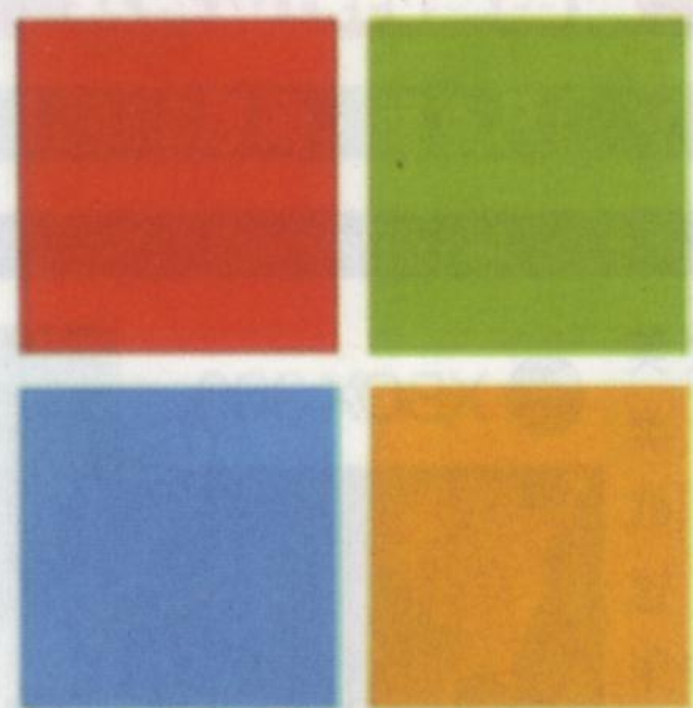
日系X360大作销量榜

在Xbox时代，表现最好的日厂莫过于Tecmo，而在X360时代Capcom无疑才是最为活跃的。迄今为止，在日厂的X360游戏销量榜中，前10名里有7个都来自Capcom，前4名完全被Capcom包揽。这份榜单直观地说明了日厂在高清时代的表现。Capcom有如此佳绩，因归功于在《生化危机4》时所积累的射击游戏制作经验，这使其在车枪球一统天下的今天拥有了雄厚的根基，其游戏风格更能吸引欧美玩家。此外Capcom也更重视引擎技术的研发。在X360发售之前，Capcom就公开了他们为高清时代而研发的MT Framework引擎，由于当时PS3的规格尚未最终确定，Capcom决定初期将重心放在X360上，打造了《丧尸围城》和《失落的星球》这两个独占大作，成为一时热议的话题。这在当时需要很大的勇气，毕竟那时业界的主流意见还是PS3将会胜利。作为一家日本厂商，为一部被日本业界唱衰的主机投入数千万美元开发独占游戏，有如此气魄的也就只有Capcom。而这种远见卓识为Capcom赢得了最后的胜利。虽然Capcom的这些游戏在日本并不畅销，但在全球市场上斩获了无数荣耀与利润。在日本业界对高清时代集体萎靡之时，只有Capcom无论在技术还是游戏影响力上，都能保持全球前列的地位。

另外一个隐形冠军是NBGI。虽然NBGI在如今业界的技术实力远不及当年Namco称雄之时，但是凭借宽广的产品线，NBGI顺利超越Square Enix、Konami等巨头，成为日本最大的第三方游戏软件商。在2011和2012年，NBGI连续两年超越任天堂，占据日本游戏软件市场的最大份额。在X360上，NBGI既有《传说》、《偶像大师》等面向日本本土的高利润游戏，又有《灵魂能力IV》、《铁拳6》、《皇牌空战6》等在海外热销的大作。从Capcom和NBGI的事例可以看出，凡是初期就选择X360的厂商，都得以在本世代风生水起。对新一代主机前景的判断力，确实能在相当大程度上决定一家软件商的命运。

游戏名	发售年份	发行商	日版销量	全球销量
生化危机5	2009年	Capcom	12万	330万
丧尸围城	2006年	Capcom	8万	199万
街头霸王IV	2009年	Capcom	5万	165万
生化危机6	2012年	Capcom	5万	154万
灵魂能力IV	2008年	NBGI	7万	151万
丧尸围城2	2010年	Capcom	9万	132万
失落的星球 极点危机	2008年	Capcom	10万	130万
鬼泣4	2008年	Capcom	8万	129万
铁拳6	2009年	NBGI	5万	117万
职业进化足球2008	2007年	Konami	4万	107万
漫画英雄对CAPCOM3	2011年	Capcom	3万	100万
职业进化足球2009	2008年	Konami	3万	97万
忍者龙剑传II	2008年	Tecmo	5万	97万
皇牌空战6 自由的战火	2007年	NBGI	22万	94万
猎天使魔女	2009年	SEGA	9万	85万
超级街头霸王IV	2010年	Capcom	7万	84万
职业进化足球2010	2009年	Konami	3万	78万
火影忍者 终极忍者风暴2	2010年	NBGI	1万	72万
失落的星球2	2010年	Capcom	8万	70万
生化危机 浣熊市行动	2012年	Capcom	3万	64万
恶魔城 暗影之王	2010年	Konami	1万	51万
龙珠Z 极限爆裂	2008年	NBGI	3万	46万
灵魂能力V	2012年	NBGI	2万	45万
龙珠 怒气爆发2	2010年	NBGI	1万	45万
龙珠 怒气爆发	2009年	NBGI	2万	44万
死或生4	2005年	Tecmo	10万	44万
皇牌空战 突袭地平线	2011年	NBGI	3万	40万

游戏名	发售年份	发行商	日版销量	全球销量
噩梦降临	2011年	SEGA	1万	40万
征服	2010年	SEGA	3万	36万
链锯甜心	2012年	Kadokawa Games	2万	35万
苍翼默示录 厄运扳机	2009年	Arc System Works	4万	33万
街头霸王X铁拳	2012年	Capcom	3万	32万
天诛Z	2006年	FromSoftware	2万	31万
忍者之刃	2009年	FromSoftware	2万	29万
美丽的块魂	2007年	NBGI	15万	28万
真·三国无双5	2007年	Koei	6万	28万
九十九夜	2006年	Q Entertainment	5万	27万
苍翼默示录 连续变换	2010年	Arc System Works	2万	24万
装甲核心4	2007年	FromSoftware	3万	23万
凯瑟琳	2011年	Atlus	3万	23万
死或生极限 沙滩排球2	2006年	Tecmo	6万	22万
真·三国无双5 帝国	2009年	Koei	4万	21万
山脊赛车6	2005年	NBGI	7万	18万
高达无双2	2008年	NBGI	8万	18万
高达无双	2007年	NBGI	2万	18万
前线任务 进化	2010年	Square Enix	2万	17万
装甲核心5	2012年	FromSoftware	4万	14万
装甲核心FA	2008年	FromSoftware	7万	14万
北斗神拳	2010年	NBGI	6万	14万
怪物猎人边境Online	2010年	Capcom	13万	13万
死或生5	2012年	Koei Tecmo	2万	13万
无双大蛇3	2011年	Koei Tecmo	3万	12万
摔角玫瑰XX	2006年	Konami	4万	11万
灵弹魔女	2006年	AQ Interactive	2万	9万
女神异闻录4 竞技场	2012年	Atlus	3万	9万
偶像大师	2008年	NBGI	7万	7万
梦幻俱乐部	2009年	D3 Publisher	7万	7万
偶像大师2	2011年	NBGI	5万	5万



Microsoft



2012成就大赏

著名的成就攻略网站 360A（http://www.xbox360achievements.org）于 2 月初公布了由其颁布的 2012 成就大赏。成就大赏是该站的惯例，迄今已有 6 年历史。和过去一样，其评选的对象以欧美游戏为主，只发行日版的游戏基本都被无视。不过由于如今欧美游戏是 X360 的主流，所以对国内玩家来说还是很有参考价值的。下面就让我们来看看具体内容吧！

注：由于欧美玩家对游戏类型的定义和我们不同，所以部分游戏的分类有所出入。另外由于很多大作的 DLC 还在陆续推出，因此大赏中涉及的全部奖项都不包括 DLC。

文 纱迦 美编 NINA

最简单 Easiest

最简单的单项成就



盘点物品栏

Taking Inventory

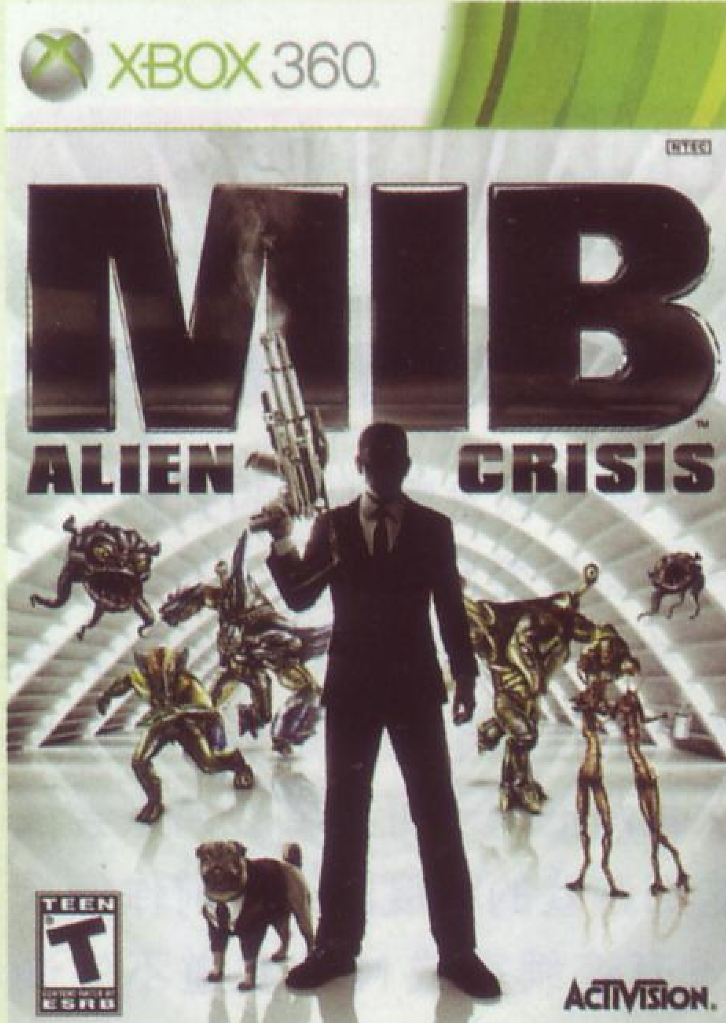
这个 10 点的成就出自《我的世界》，解除方法是在游戏中按 Y 键。其实纱迦认为比这个更简单的成就应该还有，例如那些初次进入游戏就送的成就（例如《女神异闻录 PERSONA 4 午夜竞技场》），但考虑到《我的世界》销量实在太高，选择它无可厚非。

最简单的动作游戏

黑衣人 异形危机

Men in Black: Alien Crisis

按我们的分类，这个游戏应该算作光枪射击。由于高难度继承武器改造，加上游戏本身也要求通关两次，因此可以先打低难度赚钱，然后用好装备去打高难度，最后补齐无聊的双人合作模式即可。游戏画面差得可以，故事和电影也没有太大关系，惟一的亮点就是全成就还不用 10 小时。

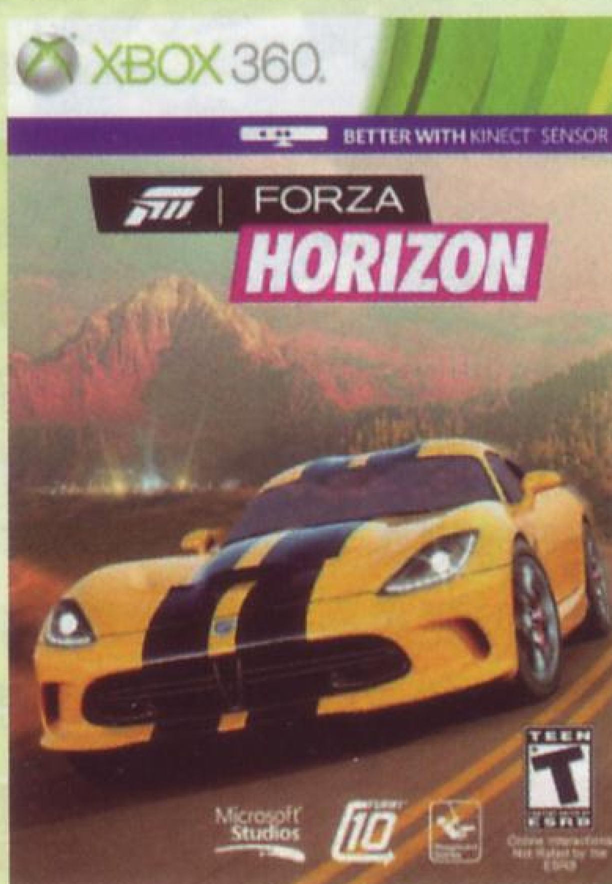


最简单的竞速游戏

极限竞速 地平线

Forza Horizon

按理说这种强调真实感的赛车游戏都很具难度，不过随着《极限竞速 地平线》的风格大变，全成就的难度也随之大减。只要略有赛车基础，加上几十小时的苦练，想全还是很简单的。当然《极限竞速 地平线》仍不能被称为成就神作，毕竟竞速这种类型本身就很考操作。

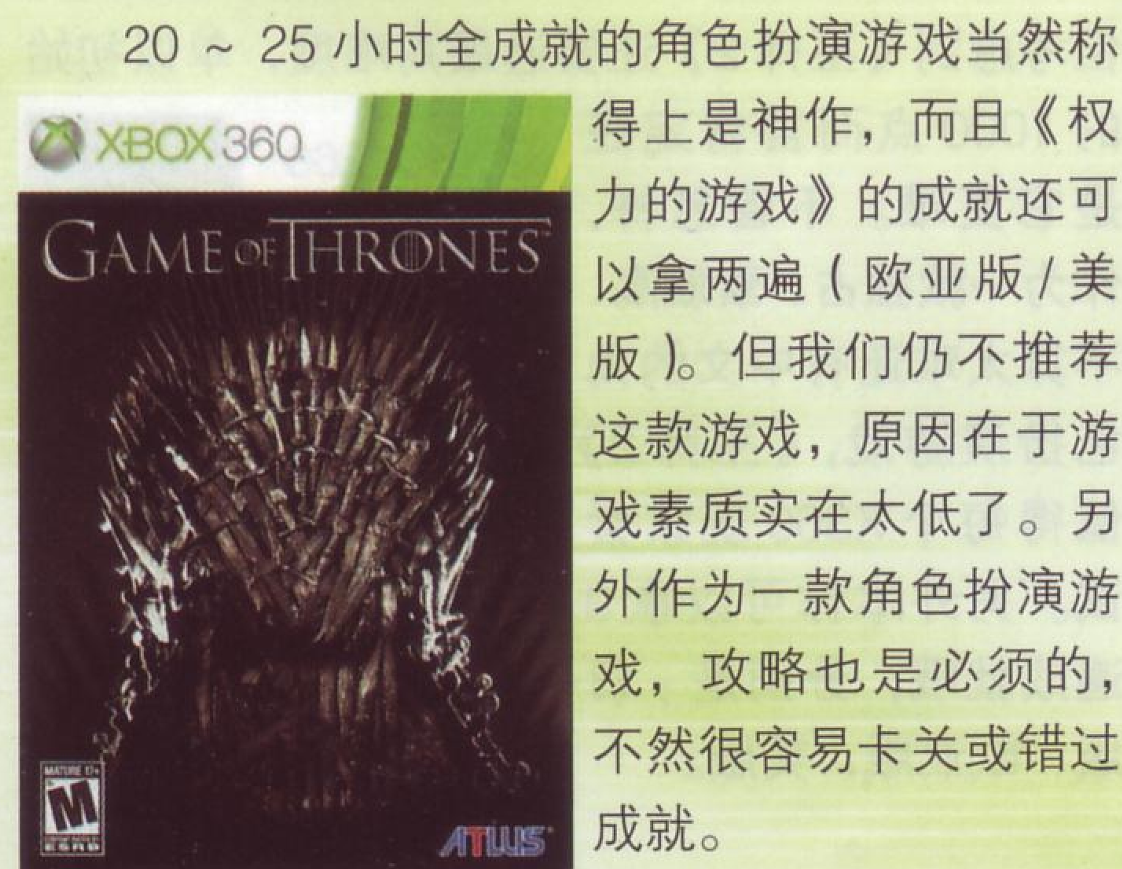


最简单的角色扮演游戏

权力的游戏

Game of Thrones

20 ~ 25 小时全成就的角色扮演游戏当然称得上是神作，而且《权力的游戏》的成就还可以拿两遍（欧亚版 / 美版）。但我们仍不推荐这款游戏，原因在于游戏素质实在太低了。另外作为一款角色扮演游戏，攻略也是必须的，不然很容易卡关或错过成就。



最简单的射击游戏

战舰

Battleship

根据同名电影改编的本作完全是《COD》的翻版，不过加入了一个控制军舰的模式。玩家需要利用消灭敌人后拿到的卡片来强化军舰，听起来似乎有些带感，实际上没有战略性可言。只要打通最高难度，完成全收集，再补点杀人数，不到 10 个小时就能全成就。

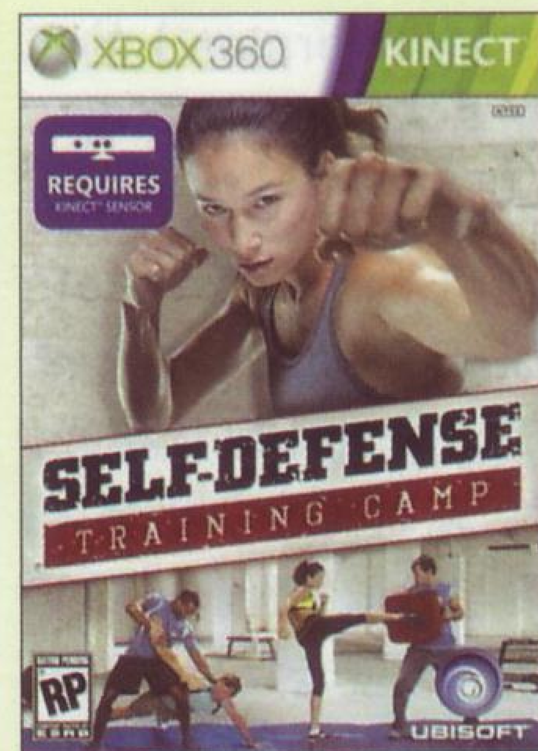


最简单的体育游戏

自卫防身训练营

Self Defense: Training Camp

这应该是本次大赏中最冷门的游戏了。本作是一款体感游戏，颇有名气，不过这是因为某权威网站给其打了个超低分，游戏素质之差可想而知。不过没想到本作居然是一款标准的成就神作，只要 5 个小时就能拿到全成就。想必有不少人看到这里都有些心动吧，需要提醒大家的是本作有一个 BUG 成就：Blazing Reflexes，想挑战的人可得注意喽！



最简单的XBLA游戏



索尼克格斗
Sonic the Fighters

虽然SEGA的街机复刻游戏向来以成就简单为卖点，但像本作这样仅需10分钟即可全成就的游戏还是比较少见的。游戏的成就设定极其无节操，光是打过街机模式的前7关就各有一个成就。本作完全有实力竞争史上最简单的XBLA游戏这个头衔。

最简单的光盘游戏

疯狂玩具总动员
Toy Story Mania!



于去年年底登场的《疯狂玩具总动员》其实就是一个光枪游戏，你可以用Kinect来玩，当然还是手柄最为精确。游戏的成就要求相当简单，基本上每个迷你游戏都有一个特殊要求，全部达成就差不多1000点了。而这些要求也相当弱智，就算是七八岁的孩子来玩也可以轻松搞定。

最困难 Hardest

最困难的单项成就



暗影缠身
The Shadows Rushed Me

说到《马克斯·佩恩3》的成就，被提到最多的就是所谓的“一命通关”，也就是打通New York Minute Hardcore模式后拿到的10点成就“The Shadows Rushed Me”。据统计，在所有玩过本作的玩家中，拿到该成就的人还不到1%。成就本身难度高是一大原因，另一大原因恐怕还是因为大家觉得投入和产出不成正比吧，毕竟累死累活打过去也才10点而已……

最花时间的单项成就

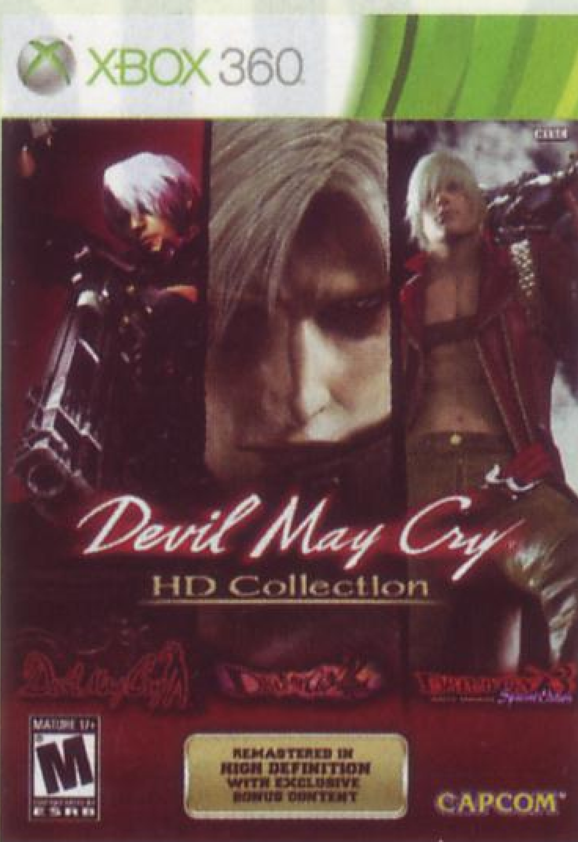


不再蹒跚
Feats Don't Fail Me Now

平心而论，《天旋地转》(Inversion)的素质还过得去，因此在大作青黄不接的时候，有不少玩家都用它来打发时间。这个游戏怎么看都像是一个准成就神作，但这个坑爹的成就“Feats Don't Fail Me Now”足以打破幻想。该成就要求玩家在8种游戏模式中达成全部133项挑战，所需时间至少要200小时，堪称《战争机器3》的翻版。该成就之所以出名与目前的世界成就第一人Stallion83分不开关系，成就老大被这个不起眼的成就所激怒，发誓不惜一切代价将其搞定，最后虽然他如愿以偿，但在排行榜上被第二名一度追至仅差不到1万点成就。至于我等凡人还是速速绕行比较好。

最困难的动作游戏

鬼泣 高清合集
Devil May Cry HD Collection



由于微软对成就标准的管理十分严格，所有的高清合集都必须按1000点来设计成就，这使得高清合集基本上都不是成就神作，与PS3上的一碟N白金形成鲜明对比。而在所有的高清合集中，最难的莫过于《鬼泣 高清合集》，三作一起才1000点成就，投入与回报极其不成正比。其实这三作并非个个难于上青天，第一作就可以称为准成就神作。但PS3玩家可以只打1代，而X360玩家打完1代只能拿到1/3的点数，相信不会有人愿意尝试。

最困难的竞速游戏

索尼克全明星赛车 变形出发
Sonic & All-Stars Racing Transformed

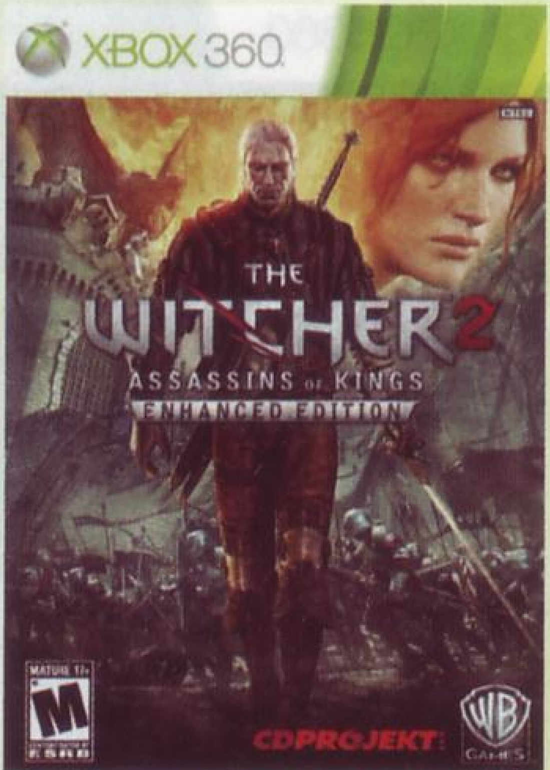


好评如潮的《索尼克全明星赛车 变形出发》看上去轻松有趣，其实很有难度。和前作《索尼克全明星赛车》相比，本作表面上少了全挑战金牌的成就，但实际上那些坑爹的挑战依然存在，而且难度比前作更大，能够卡得你恨不得把头上的头发都揪下来。在线成就虽然不多，但要求也很坑爹，特别是那个本机4人包揽前4名的成就，不找人对刷的话完全不可能嘛！

最困难的角色扮演游戏

巫师2 国王刺客
The Witcher 2: Assassins of Kings

严格来说，《巫师2》并不是一个很难的游戏，耗时也不算长。但纵观2012年，难度很大的角色扮演游戏确实不多。比较有争议的大概是《质量效应3》，从耗时来说《质量效应3》要更长，但考虑到《巫师2》还要通最高难度，单以初始的1000点而言肯定还是它更难。不管怎样，作为一款独占、素质高、不算太难还有中文的角色扮演游戏，《巫师2》值得每个X360玩家尝试。另外本作可以拿3遍成就哦，分别是：日版、欧亚版、美版。



最困难的射击游戏

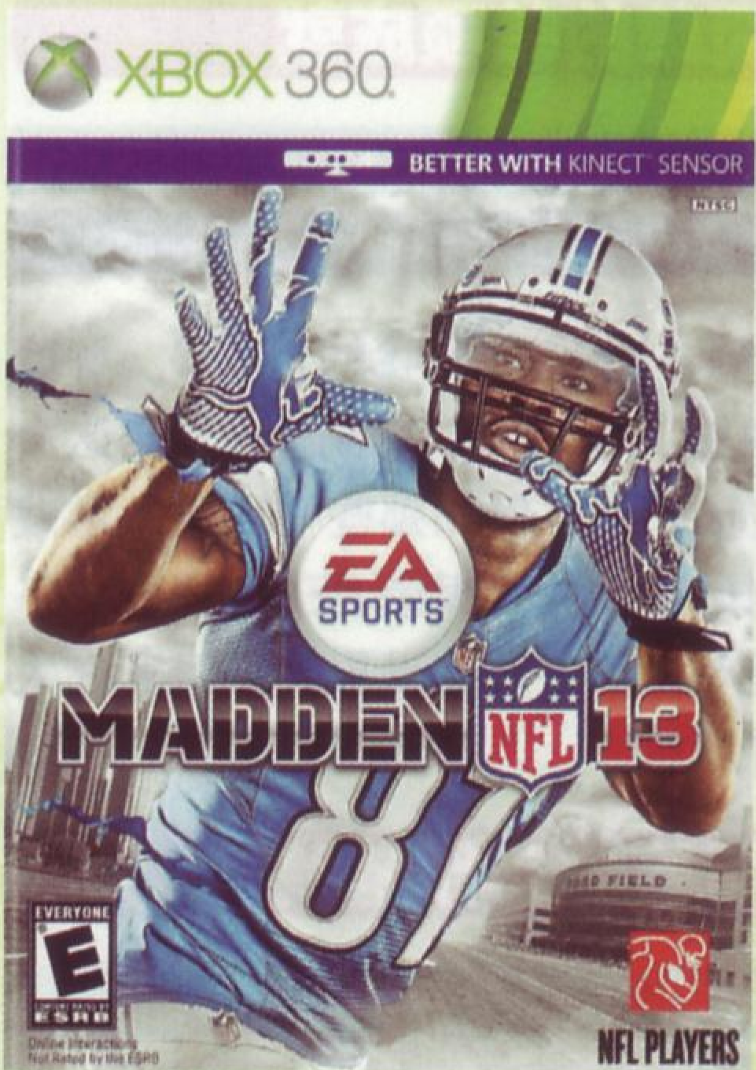
马克斯·佩恩3
Max Payne 3



在欧美人的分类中，像《战争机器》这种的动作射击游戏和《怒首领蜂》这样的2D弹幕游戏都属于射击游戏。比起那些全成就人数一只手就能数过来的2D弹幕游戏，不管是FPS还是TPE都远未够班。不过由于大赏是偏向于欧美游戏的，因此只出日版的《虫姬HD》等游戏都被无视了，最后还是《马克斯·佩恩3》凭借一命通关夺得最困难的称号。

最困难的体育游戏

麦登NFL 13
Madden NFL 13



代代神作、根正苗红的NFL竟然也不神了！本作全球需要80小时，更新后难度略有下降，但仍需60小时左右，比起过去5～10小时的全成就时间来说真是天壤之别。难怪美国成就犯无不捶胸顿足，纷纷要求更换本作的制作人。令人欣慰的是与之相对的《NACC美式足球13》还不至于这么BT，该作被评为两星难度，15～20小时可全。

最困难的XBLA游戏

特技摩托 进化
Trials Evolution

《特技摩托》有着“忍龙摩托”的别称，用忍龙来形容它，一方面是赞其素质高，另一方面就是暗示其难度。去年的《特技摩托 进化》在大幅加强画面并支持制作关卡的基础上，难度是一如既往地高，没有两把刷子可不要轻易来尝试哦！不过老实说这回游戏的难度已经比前作低太多了，至少已经没有连续完成N条赛道不失误一次的超BT成就了！

最困难的光盘游戏

鬼泣 高清合集

Devil May Cry HD Collection

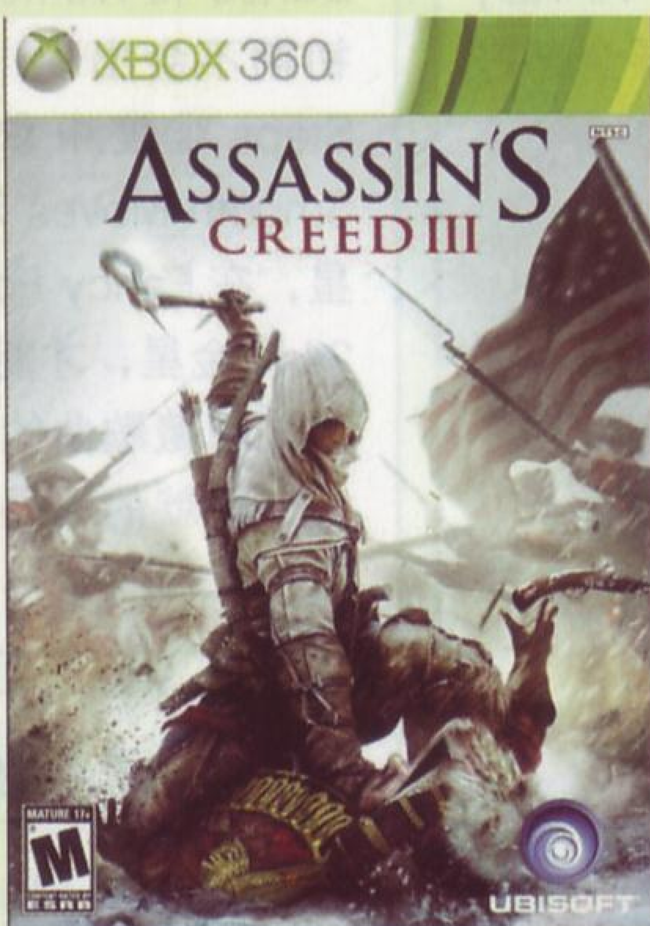
入选的理由如前所述。说到高清合集，除了最早的《生化危机 重生精选集》是两作分开的，其他的高清合集全部按照每作 1000 点的铁则来设计成就。《生化危机 重生精选集》也是因为在部分地区仅以两个随选游戏的形式发行，因此被网开一面，两作一起 2000 点。而《鬼泣 高清合集》99 个成就的设定，也平了由《半条命 2 橙盒版》此前保持的最多成就个数的记录。

杂项 Misc

成就BUG最多的游戏

刺客信条Ⅲ

Assassin's Creed Ⅲ



《刺客信条Ⅲ》是一个极富争议的游戏，有人觉得神作，有人觉得无聊，惟一可以确定的是卖得相当好。不过设计者明显没为成就犯着想，这种级别的大作竟然有成就 BUG，而且坑爹的是很难避免。据玩家反应，有 BUG 的成就包括：An Extraordinary Man、Patent Not Pending、Blowing in the Wind。虽然厂商过了一段时间后推出了补丁，但之前已经有成千上万的玩家中了招。

最差游戏公司

EA

Electronic Arts

这里所说的最差游戏公司，是指在成就犯眼中的最差。该荣誉已经被 EA 蝉联多年，原因在于 EA 喜欢关服，导致一大堆神作都无法再获得全成就。这还不算，今年 EA 还把《麦登 NFL 13》搞成了成就劣作，再加上诸如《质量效应 3》结局太坑爹这样的不厚道行为，旧仇新恨交织在一起，最差游戏公司真是舍 EA 其谁!



最差成就设计

FIFA 13

FIFA 13



《FIFA 13》入选的理由有两点，一是成就列表和过去 5 年的《FIFA》游戏颇为类似，二是游戏有一些成就需要运气才能解除。《FIFA 13》作为一款很考操作的体育游戏，却设计出这种需要运气才能解除的成就，无论你是不是成就犯，都会觉得憋屈。当然《FIFA》系列"树大招风般的名气也为其拉了不少仇恨。

最佳游戏公司

育碧

Ubisoft



虽然《刺客信条Ⅲ》有成就 BUG，但育碧总的来说表现不错，像《幽灵行动 未来战士》、《跳舞吧 4》、《孤岛惊魂 3》这些大作的成就设计均属合理，不会出现让人刷到死的坑爹成就，加上本身游戏素质也不错，荣获最佳可谓实质名归。Square Enix 在 2012 年也干得不错，不过《最终幻想ⅩⅢ-2》拉低了不少评价（该作美版于 2012 年推出），老美嫌游戏要刷刷刷。其实和《最终幻想ⅩⅢ》相比，《最终幻想ⅩⅢ-2》的成就设计已经好太多了有木有!

最佳原创成就



向财宝猎人致敬

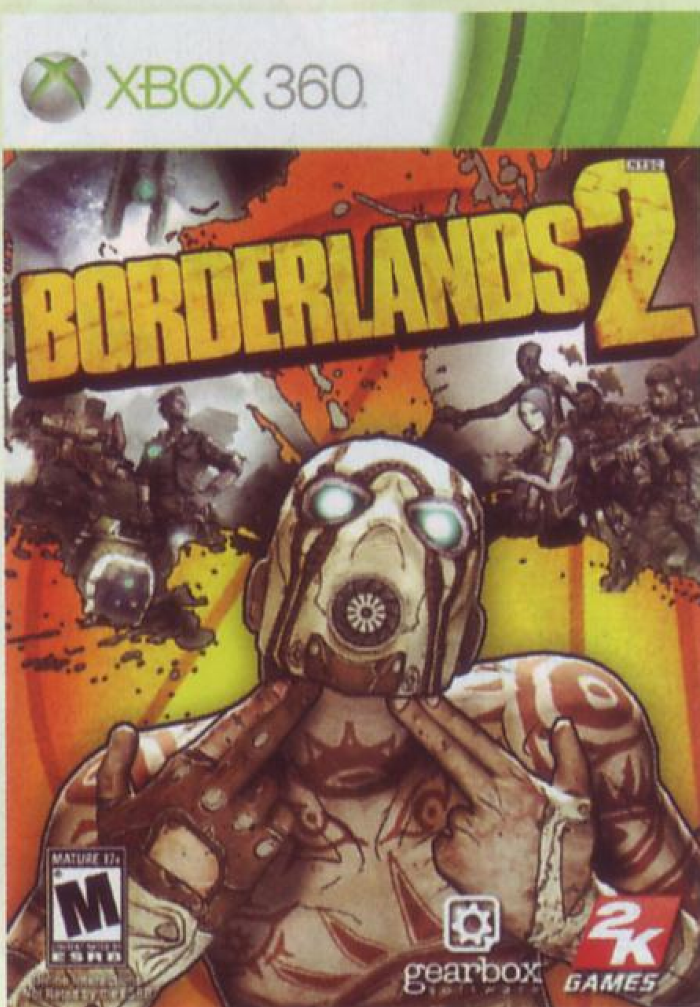
Tribute to a Vault Hunter

这是一个非常著名的成就，如果你没有听说过它的故事，就请随我回顾一下。2011 年末，《边境之地》的开发商 Gearbox 收到了一封不寻常的电子邮件。这封邮件是由一位名为 Carlo 的玩家发来的，他有一个朋友，名叫 Michael John Mamaril。Mamaril 和 Carlo 同为《边境之地》的忠实粉丝，但不幸的是 Mamaril 于上个月过世了。Carlo 在悲伤之际想到一个绝妙的主意来悼念 Mamaril，那就是让 Gearbox 为 Mamaril 写一段悼词，并让游戏中的著名吉祥物——小机器人"小吵闹"来致辞。这个点子当然不错，不过如果没有 Gearbox 的首肯也是枉然，于是 Carlo 试探着给 Gearbox 写了封信。Gearbox 全体工作人员在收到这封信之后非常感动，他们不仅答应了悼词的请求，而且还给予 Mamaril 一项前所未有的荣誉：他将作为《边境之地 2》中的一名 NPC 永远活在游戏中。在游戏中 Mamaril 将化身为一名墨镜男，随机出现在城市之中。如果你能找到他，他将送你一把优质武器作为奖励。而且当你第一次从他那里获得的武器的时候，就可以解锁成就"Tribute to a Vault Hunter"。让我们向 Gearbox 致敬!

最佳成就设计

边境之地2

Borderlands 2



除了上述的那个成就外，《边境之地 2》的其他成就也设计得相当出色。《边境之地 2》的成就涵盖了游戏的方方面面，职业特性、最强敌人、隐藏事件、特殊地点……看得出来游戏的成就列表是经过认真设计的。全成就所需的时间也不算长，找到机友合作的话时间还能大幅缩短。惟一坑爹的是要找一种低几率出现的蓝色特殊机器人，而在更新之后其出现几率也大幅增加了，可谓相当体贴。

2013最关注游戏

横行霸道Ⅴ

GTAⅤ

每年一作的《COD》如今代代都有 2000 万左右的销量，今年肯定也会有新作登场，但全球玩家显然更关注 2000 万俱乐部中的另一位成员，那就是《横行霸道Ⅴ》! 对于此作的期待无需赘言，而成就犯们最关注的当然是游戏的成就列表究竟会如何设计。4 代全成就难度相当大，由于销量高，导致本作不幸成为完成率最低的游戏。相信本作的全成就难度绝对不低，不过相信这难不倒真正的成就犯!



其他奖项

最佳DLC	《上古卷轴Ⅴ 天际》的《Dragonborn》
最佳成就图标	《乐高指环王》的"One Does Not Simply"
最差成就图标	《麦登NFL 13》的"'You're in the Game"

文 纱迦



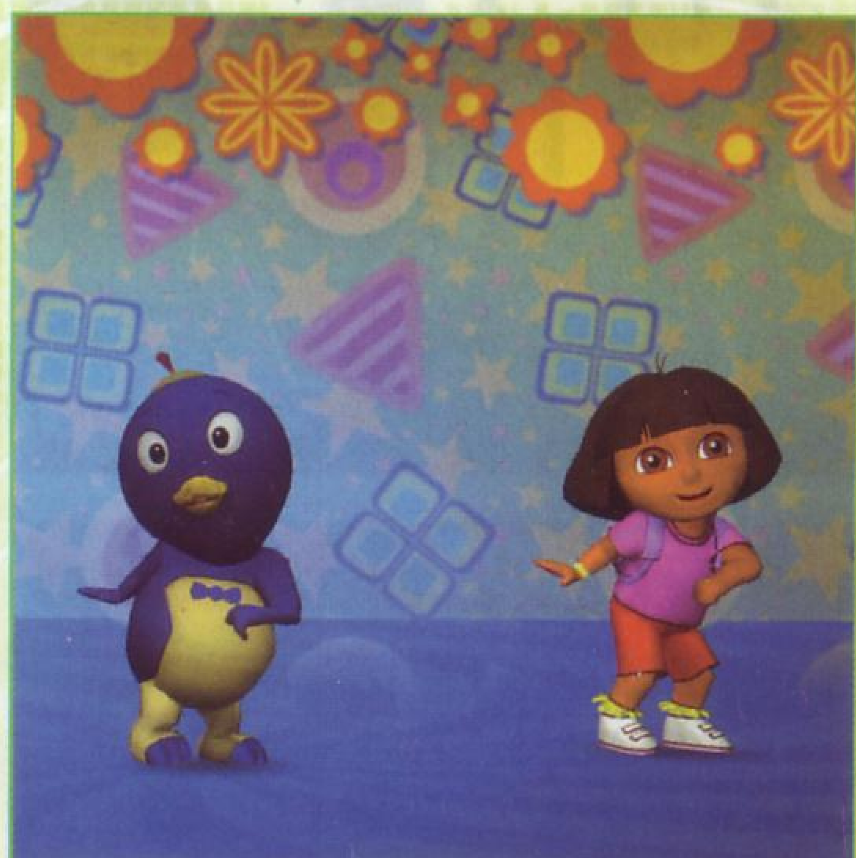
尼克罗顿舞蹈团	2K Games	音乐
X360 Nickelodeon Dance		美版
2011年11月8日	1~2人	29.99美元
Kinect专用		

作为一名成就犯，我一直在思考一个问题：第一成就神作是《降世神通》，第一 XBLA 神作是《索尼克对战》，那么第一 Kinect 神作是什么呢？一开始我想过很多答案，直到我玩到了这款《尼克罗顿舞蹈团》，于是便顿悟了。尼克罗顿是一个著名的国际儿童频道，正因为是给儿童看的，游戏自然也不会难到哪里去。不过本作确实拉低了 Kinect 游戏的下限，虽然玩法和《舞蹈中心》类似，但判定极其宽松，基本上只要有个人坐在电视前，各种分数便滚滚而来，甚至三星评价都不是梦！

全成就路线图

如前所述，本作过关没有任何问题，玩家要做的事情就是把在特定模式中打一定数量的歌。游戏的歌曲分类比较混乱，因为它的难度并不是直接用 EASY、HARD 来形容的，因此很容易和模式的名字搞混。这里简单说一下，游戏中的歌曲分为 Dance 和 Workout 两大类，而难度则是分为 Starting Steps、Smooth Moves、Fancy Footwork 这三种，理解之后就不会出错了。一切顺利的话，玩家最后剩的成就只有游戏时间 5 小时，挂机完成后即可轻松千分制霸。

成就数量	1000 点 /16 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	5 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	有
有无成就 BUG	无
特殊要求	Kinect 必须



Rising Star 50点

成就说明 完成 Starting Steps 难度下的全部 Dance 歌曲。

成就拿法 这个难度相当于 EASY，旗下的歌曲详见下表，只要全部打过就算完成：

A Friend Like You
Al Rescate
The Backyardigan's Theme Song
The Fresh Beat Band Theme Song
Get on Your Feet
Dora the Explorer Theme Song
Oye Como VA
Santa Claus is Coming Aqui



Super Star 50点

成就说明 完成 Smooth Moves 难度下的全部 Dance 歌曲。

成就拿法 这个难度相当于 NORMAL，旗下的歌曲详见下表，只要全部打过就算完成：

Alouette
Go, Diego, Go! Theme Song
Joy to the World
Locomotion
We Got the Beat
Yeti Stomp
Iko Iko
P.U (Stinky Swamp Song)



Super Duper Star 50点

成就说明 完成 Fancy Footwork 难度下的全部 Dance 歌曲。

成就拿法 这个难度相当于 HARD，旗下的歌曲详见下表，只要全部打过就算完成：

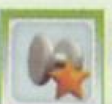
Dancing Street
Music (Keep Me Moving)
Here We Go
Rockin' Robin
Tuba Polka
We're Unstoppable
Animal Jam
Sleigh Ride



Dance-tastic 100点

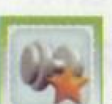
成就说明 累计获得 100 颗金星

成就拿法 游戏中每完成一首歌，即可获得数量不等的金星。对于一般的音乐游戏而言，假设每首歌都拿到 3 星评价，这个成就需要玩家至少完成 34 首歌才能解锁，但强就强在本作重复玩一首歌拿到的星星也同样有效！也就是说玩家只要把同一首歌玩 34 遍且每次 3 星，即可解锁这个成就。所以没有任何难度可言，可以在最后阶段来补足。



Stretching Star 50点

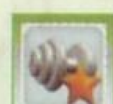
成就说明 在一次游戏过程中玩 2 首 Workout 歌。



Fitness Fan 50点

成就说明 在一次游戏过程玩 4 首 Workout 歌。





Workout Wizard 50点

成就说明 在一次游戏过程中玩 8 首 Workout 歌。

成就拿法 游戏中被归于 Workout 一类的歌曲有 6 首，打 8 首的话等于说要重复玩两遍。注意要在一次游戏中，所以要一口气玩完。这 6 首歌曲分别是：

Down by the Bay
Great Day
Limbo Rock
Rhythm is Gonna Get You
The Lion Sleeps Tonight
We Did It!



Fancy Footwork 100点

成就说明 完成所有歌曲。

成就拿法 所有歌曲即指全部的 Dance 和 Workout 歌曲，部分歌曲初期不会出现，你需要在 Starting Steps 难度中拿到 12 颗金星，在 Smooth Moves 难度下拿到 18 颗金星，在 Fancy Footwork 难度下拿到 24 颗金星，才能打出全部歌曲。而这些隐藏歌曲的出现条件也是下面几个成就的取得条件，不用玩家多花一点力气。



Oye Como Va 50点

成就说明 在 Starting Steps 难度下拿到 6 颗金星。

成就拿法 和 100 颗金星的原理相同，打同一首歌即可。以下成就都是如此，故不再赘述。



Santa Claus is Coming Aqui 50点

成就说明 在 Starting Steps 难度下拿到 12 颗金星。



Iko Iko 50点

成就说明 在 Smooth Moves 难度下拿到 12 颗金星。



P.U.! (Stinky Swamp Song) 50点

成就说明 在 Smooth Moves 难度下拿到 18 颗金星。



Animal Jam 50点

成就说明 在 Fancy Footwork 难度下拿到 18 颗金星。



Sleigh Ride 50点

成就说明 在 Fancy Footwork 难度下拿到 24 颗金星。

Dancing Dynamo 100点

成就说明 游戏时间超过 5 小时。

成就拿法 由于这个时间只算实际游戏时间，因此当玩家拿齐其他成就时往往离 5 个小时还差很远。这里介绍一条秘技，那就是任选一首歌开始游戏，之后按下手柄上的导航键，这时游戏会暂停。然后玩家就可以爱干嘛干嘛了。觉得时间差不多了就回来继续跳完，成就就会解除。请记得准备一个有线手柄，不然会取消挂机的。

Show Stopper 100

成就说明 获得除此以外的全部成就。

成就拿法 即传说中的白金成就，加上这货也才 16 个成就，可见本作内容之贫乏。(笑)





文 纱迦

体感神作

尼克罗顿舞蹈团2	2K Games	音乐
X360 Nickelodeon Dance		美版
2012年11月6日	1-2人	29.99美元
Kinect专用		

没想到第一 Kinect 神作《尼克罗顿舞蹈团》居然还有续作，而且仅仅时隔一年，着实令人大吃一惊。这回游戏的卖相看上去好了很多，不过判定依然是一如既往地粗枝大叶，换句话说成就好拿是一定的。那么究竟 2 代能否动摇 1 代第一 Kinect 神作的头衔呢？下面就请随我看过来！

全成就路线图

公允地说，本作的全成就难度比前作大，因为加入了一些技巧性的成就。虽然判定是一如既往地宽松，但这个时候反而会帮倒忙，不过总的来说这些所谓的技巧性成就也基本等于送分。玩家可以先正常游戏，待此类成就全部解除之后再安心坐着玩。

成就数量	1000 点 /19 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	4 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	Kinect 必须

金星相关的成就和初代一样，反复玩一首歌即可，不过建议玩家还是不断换歌进行游戏。

由于去掉 5 小时游戏时间的成就，本作全成就用时可谓大幅缩短！两款都是神作，不解释！

Shapes All Over The Place 50点

成就说明 在 Starting Steps 难度中取得 6 颗金星。

成就拿法 可以反复玩一首歌来解除，不过不推荐这么做。成就名即为解除的隐藏歌曲名。

Mary Had A Little Lamb 50点

成就说明 在 Starting Steps 难度中取得 12 颗金星。

成就拿法 其实我想说的是，这首歌是人类有史以来第一首不是由人唱出来的歌曲，大家可以搜索一下爱迪生和留声机。

We Totally Rock 50点

成就说明 在 Smooth Moves 难度中取得 12 颗金星。

Questing, Questing 100点

成就说明 在 Fancy Footwork 难度中取得 18 颗金星。

Reach For The Sky 50点

成就说明 在 Fancy Footwork 难度中取得 24 颗金星。

Cool Beans 50点

成就说明 首次在 Freeze Move 中获得 3 星评价。

成就拿法 Freeze Move 是本作新增的玩法，被归于 Freeze 类的歌曲中会出现要玩家保持一个姿势不动的舞步，如果你表现正确，就可以获得 3 星评价。评价的获得标准是保持不动的时间，没有难度可言。

Quick Step 50点

成就说明 一次游戏中玩 4 首 Quick Play 歌。

成就拿法 在标题画面下可以选择 Quick Play，然后进去任选 4 首歌跳完即可，重复跳一首歌也可以。

First Dance 25点

成就说明 完成第一首 Dance 歌。

成就拿法 歌曲分类和初代差不多。只要在标题画面下选择 Dance，接下来任选一首歌跳完即可。

Work It Out 25点

成就说明 完成第一首 Workout 歌。

成就拿法 在标题画面下选择 Workout，接下来任选一首歌跳完即可。

First Freeze 25点

成就说明 完成第一首 Freeze 歌。

成就拿法 在标题画面下选择 Freeze，接下来任选一首歌跳完即可。可以和 Cool Beans 一起解除。

Dora Dance-A-Thon 50点

成就说明 完成爱探险的朵拉的全部歌曲。

成就拿法 爱探险的朵拉不是别人，正是游戏封面和成就图标上这个小姑娘，她可是尼克罗顿的超人气角色。只要在选歌时选择有她头像的歌曲并全部跳完，即可解除这个成就。

这些歌曲的具体名称和模式如下表所示：

歌名	难度和模式
Mary Had a Little Lamb	Starting Steps
The Travel Song	Starting Steps
Here Comes Santa Claus	Smooth Moves
La Bamba	Fancy Footwork
Twinkle, Twinkle, Little Star	Workout Song
Sing-Along Party Mix	Workout Song

Gold Star Glory 50点

成就说明 初次在一首歌曲中获得3颗金星。

成就拿法 只要你稍微卖点力，最后拿3颗金星不是问题。

I'm a Star 75点

成就说明 在一首歌曲中拿到4次3星评价。

成就拿法 推荐打Freeze的Starting Steps难度的《The Travel Song》，多在Freeze Move中表现好一点，4次3星评价不是问题。注意要在一首歌曲中完成，累计无效。



Superstar Streak 100点

成就说明 连续6个动作保持火热连锁。

成就拿法 火热连锁是本作新增的系统，当玩家连续做出3星评价的动作时就会发动，你需要在出现火热连锁标志后在接下来的6个动作中继续获得3星评价。这不算很难的成就，你可以根据实际情况来选择一首最适合自己的低难度歌曲。

World Tour 50点

成就说明 和所有的领舞者一起跳过舞。

成就拿法 所谓的领舞者也就是站在屏幕最中央的角色，光是伴舞是不算数的。游戏中一共有6个领舞者，他们分别是：

- Team Umizoomi
- Dora the Explorer
- Go, Diego, Go
- The Fresh Beat Band
- The Backyardigans
- Bubble Guppies

Dancetastic Duo 25点

成就说明 完成一次双人舞蹈。

成就拿法 没有难度，但你需要一个帮手。话说这个成就卡了一位知名成就犯很长一段时间，仔细想来真是有一种淡淡的忧伤……

Dancing Machine 50点

成就说明 在Dance歌曲中获得20颗金星。

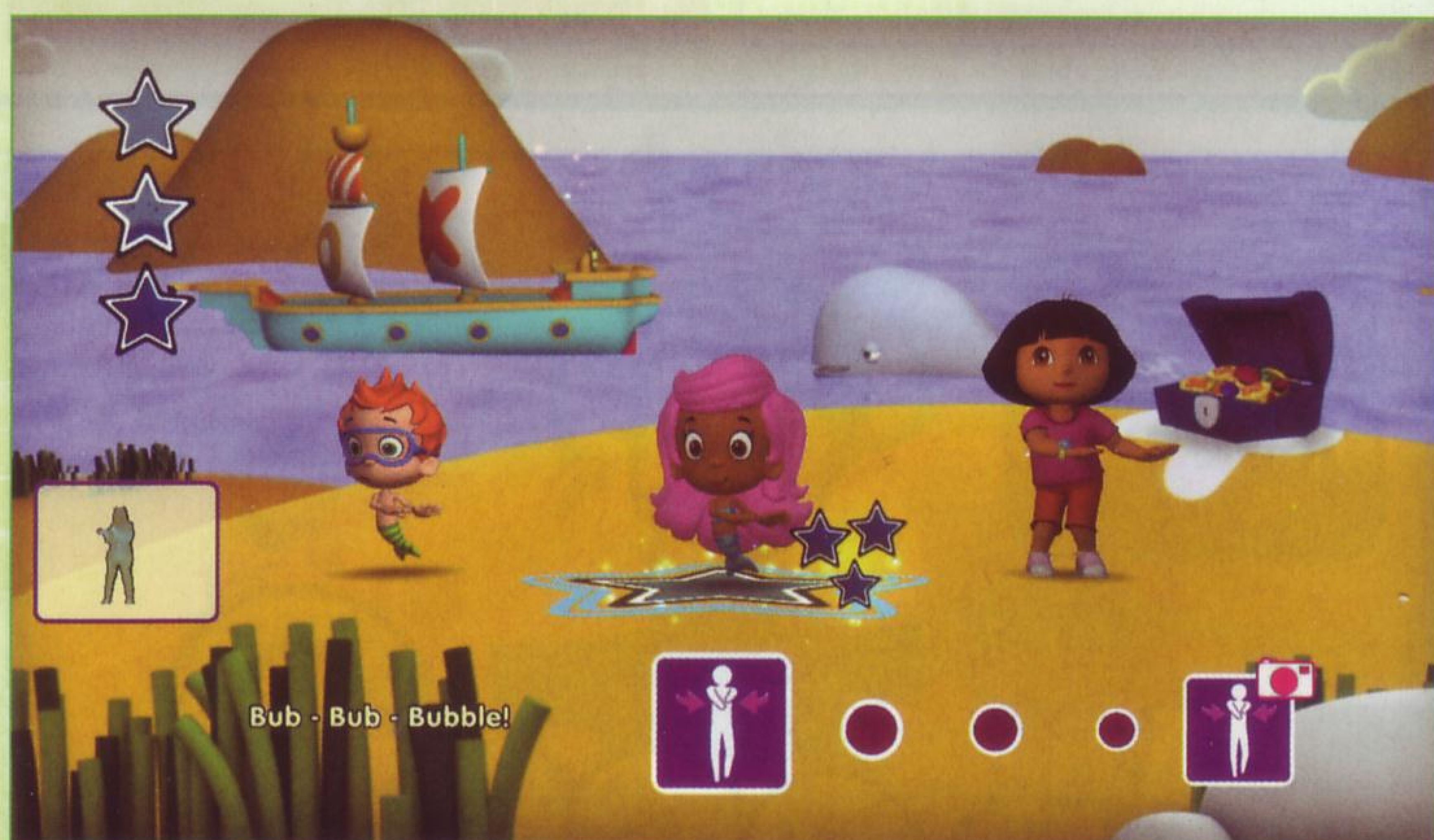
Workout Wonder 75点

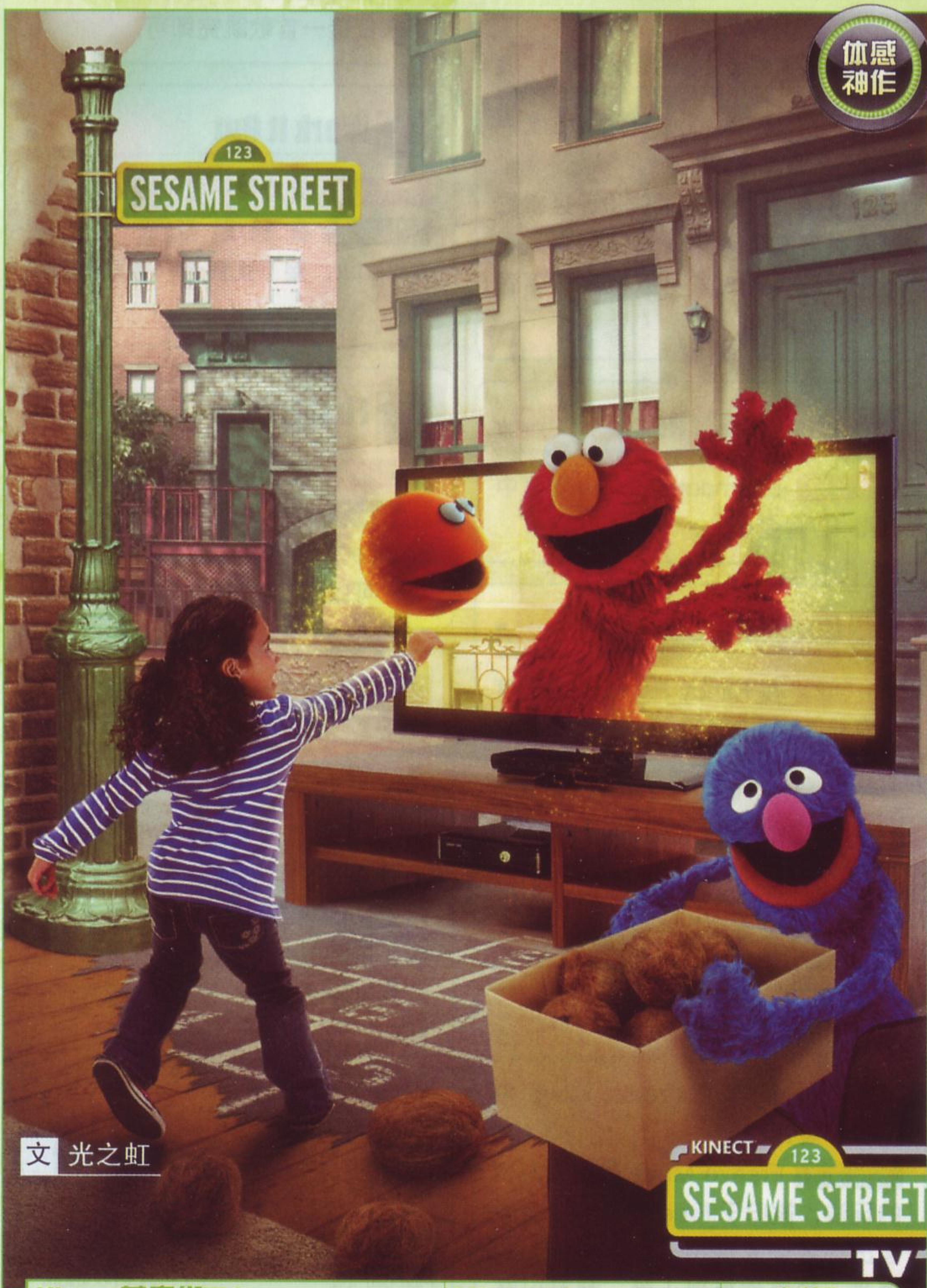
成就说明 在Workout歌曲中获得22颗金星。

Freeze-Tastic 75点

成就说明 在Freeze歌曲中获得24颗金星。

1000分达成！





文 光之虹

Kinect芝麻街TV	Microsoft	益智
X360 Kinect Sesame Street TV		美版
2012年9月18日	1~2人	29.99美元
Kinect专用		对应玩家年龄：全年龄

X360对于微软来说并不仅仅是一台游戏机，而是要霸占千家万户客厅的利器，为此微软在X360上投放了大量视频内容。正如同如今不少电视能玩游戏，微软则是在想让游戏机能看电视，而互动TV节目是微软的又一尝试。这款《Kinect芝麻街TV》发行了Xbox LIVE下载版和光盘版。下载版完全免费，对全世界用户开放下载，但下载版只能观看部分节目，玩家需要花钱购入具体集数，亦可花费2400点MSP一次性购买第一季全部内容。而光盘版收录了第一季的全部内容。和普通的TV节目相比，这种互动TV节目借助Kinect变出了不少花样，例如你在观看芝麻街中的怪兽们陷入困境时，会适时插入一些迷你游戏让你来帮助它们。如此设定令死板的节目变得生动有趣，而且微软还为每个互动TV节目设定了1000点成就，下载版和光盘版可分开获得。不过可惜的是目前这两个互动TV节目还没有推出中文版，让我们在期待更多优秀互动节目推出的同时也小小地期待一下中文版的推出吧！



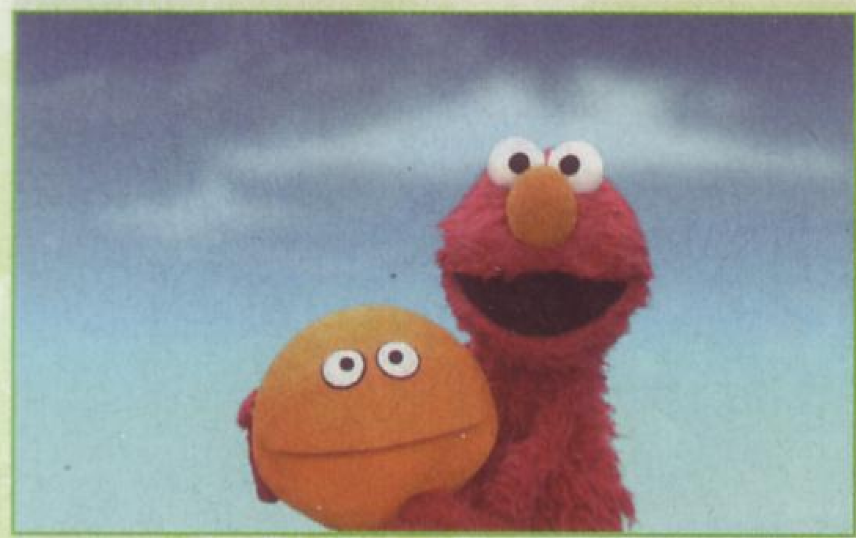
全成就路线图

本作的游戏方式实在是再简单不过了，玩家只要坐在沙发上“观看”游戏，偶尔挥挥胳膊就可以轻松地将1000分游戏成就拿满。不仅如此游戏的流程也不长，7到8个小时就可以轻松完成游戏，通关一遍即可拿全所有成就。不过虽然本作是成就神作，但是游戏的中心实际上是面向幼儿的，所以玩家们要在游戏时多多“忍受”一下了，不过话说回来，光是成就好拿这点就足以吸引人了！下文虽以光盘版为准，但对下载版也基本适用，2000点妥妥的！

不过需要说明的是，本作下载版目前已推出了DLC，追加了足足1000点成就，史上最高！不过这个DLC的价格也达到了惊人的2400点MSP，值不值就看各位了。这1000点追加

成就数量	1000点/42个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	8小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	Kinect必须

成就同样不难，但要注意的是游戏有着Xbox Smartglass相关成就，如果你的账号是日服或港服，由于该游戏未在这两个地区发售，因此也不支持Xbox Smartglass，要想解除成就的话会比较棘手。关于这个DLC，有机会的话我们会在日后为大家进行介绍。



A盘

Faemer Elmo 20点
成就说明 在Elmozilla模式中的第一小关里，将黄色的球抛出去3次即可解开该成就。

Fashionista 30点
成就说明 在Elmozilla模式中进入游戏后会出现镜子，跟游戏中的NPC打过招呼之后即可解开该成就。

Ruler Mania 30点
成就说明 在Elmozilla模式中的第三小关里,玩家需要找到20把格尺，全部找到后即可解开该成就。

Coconut Delivery Monster 6点
成就说明 在Elmozilla中的第四小关里，玩家只要做出抛球动作将6个椰子全部扔出去即可解开该成就。

Go Deep 25点
成就说明 同样在Elmozilla中的第四小关里，玩家在6次抛球动作的机会中，只要将其中任意一个椰子扔出十分高的高度即可，玩家只要用力从下向上做出抛球动作就行了。

Sun and Moon 20点
成就说明 在Elmozilla中的第六小关，本关一开始就会在屏幕的左右两侧出现一个太阳和一个月亮，只要用手同时触碰它们即可解开成就。

Maestro 30点
成就说明 依旧在Elmozilla中的第六小关里，本关后半段会在屏幕中出现琴键，只要用手做出向下的动作将所有琴键都触碰一遍即可。

Let's Be Friends 30点
成就说明 进入Elmozilla模式中，玩第六小关的时候找一个人坐在边上，随后将本关完成，即可解开该成就。

Wind Down 3点
成就说明 玩家只要坐在电视前将Elmozilla模式完整的看一遍即可，不用做任何动作，只要观看完毕即可解开该成就。

Greener Thumb 20点
成就说明 在Elmozilla模式中的第六小关里，有一段需要玩家用水壶
成就拿法 出现的花浇水，除了一开始的4个玻璃瓶能浇水外，在后面土壤的部分，有3组花需要玩家浇水，一定要先给中间的土壤浇水，否则左边的花会挡住中间的土壤，将所有的花都盛开后，即可解开该成就。

Elmozilla 20点
成就说明 该成就属于剧情成就，只要将Elmozilla模式完整观看即可，十分简单，不会错过。

Palindrome 25点
成就说明 在Baby Bear's Baby Doll模式中的第一小关里，玩家需要作出跳跃的动作，这样会在游戏中将树上一艘独木船给跳下来，随后即可解开该成就。

Jump, Jump, Jump 25点
成就说明 依旧在Baby Bear's Baby Doll模式中的第一小关里，玩家需要保持跳跃动作时间久一点，当看到画面中有大量树叶掉落的时候即可解开该成就。

Eleven-Ah ah ah! 11点
成就说明 在Baby Bear's Baby Doll模式中的第二小关里，跟着游戏数到11后跳一下即可解开该成就。



Botle Bear 30点
成就说明 在Baby Bear's Baby Doll模式的第三小关，玩家需找到20个奶瓶，全部找到后即可解开。

Tingalingaling 25点
成就说明 在Baby Bear's Baby Doll模式中的第四小关里，游戏中每次游戏中角色将钟挂上架子后玩家就需要作出跳跃的动作，一共3次即可解开该成就。

Day at the Beach 20点
成就说明 在Baby Bear's Baby Doll模式中的第七小关里，玩家会在游戏中来到一个海滩的场景，碰触“水桶”、“西瓜”、“沙滩球”等海滩上出现的物品即可解开该成就。

Hang Ten 20点
成就说明 同样在Baby Bear's Baby Doll模式中的第七小关里，玩家会在海滩上玩冲浪板，只要做出跳的动作即可解开该成就。

Baby Bear's Baby Doll 20点
成就说明 该成就属于剧情成就，只要将Baby Bear's Baby Doll模式完整观看即可，十分简单，不会错过。

Doggie Do 25点
成就说明 在Goodbye Pacifier模式中的第一小关里，给3只小狗更换发型后即可解开该成就。而需要玩家做的动作则是根据游戏提示挥手即可，十分简单。

Bunny Bash 30点
成就说明 在Goodbye Pacifier模式中的第三小关里，玩家需要找到20个兔子玩偶，全部找到后即可解开该成就。

Music Lover 30点
成就说明 在Goodbye Pacifier模式的第六小关里，玩家需碰触在游戏中出现的音符，音符一共分3次出现3组，碰触后即可解开该成就。

Goodbye Pacifier 20点
成就说明 该成就属于剧情成就，只要将Goodbye Pacifier模式完整观看即可，十分简单，不会错过。

Scribble Hunt 30点
成就说明 在Siblings模式中的第四小关里，玩家需要找到20根蜡笔，全部找到后即可解开该成就。

Ringmaster 25点
成就说明 在Siblings模式中的第五小关里，玩家需要进行接抛球的小游戏，将球扔出去即可解开该成就。

Viva Pinata 20点
成就说明 在Siblings模式中的第七小关里，玩家会在蛋糕出现的时候看到玩具马，只要不停地用手打它就可以使其破裂，这样就可以解开该成就了。

Bubble Pop 20点
成就说明 依旧是在Siblings模式中的第七小关里，玩家会在本关的后期进入一个水槽中，将屏幕中出现的气泡全部打破后即可解开该成就。

Siblings 20点
成就说明 该成就属于剧情成就，只要将Siblings模式完整观看即可，十分简单，不会错过。

B盘

All the King's Cartons 30点
成就说明 在Humpty's Big Break模式中的第三小关里，玩家需要找到20盒鸡蛋，全部找到后即可解开该成就。

Dolphin, Dirigible, Dentist 30点
成就说明 在Humpty's Big Break模式中的第四小关里,每当“字母D”出场的时候，玩家只要发出声音让屏幕下方的机器上面的灯全亮起来即可，“字母D”一共会出场3次，只要3次全让灯亮就能够解开这个成就了。

Rooaaarrr! 30点
成就说明 在Humpty's Big Break模式中的第七小关里，将出现在屏幕中的动物全部碰过一次即可解开该成就。需要注意的是“长颈鹿”要把树叶放到它舌头上才算“触碰”成功。



Humpty's Big Break 20点

成就说明 该成就属于剧情成就，只要将 Humpty's Big Break 模式完整观看即可，十分简单，不会错过。



Liftoff 30点

成就说明 在 Failure to Launch 模式中的第二小关里，玩家需要找到 20 个大炮模型，全部找到后即可解开该成就。



Herd 'Em Cowboy 30点

成就说明 在 Failure to Launch 模式中的第七小关里，将出现在屏幕中的"马"和"奶牛"都触碰过一次即可解开该成就。小心注意别漏过就可以轻松取得。



Failure to Launch 20点

成就说明 该成就属于剧情成就，只要将 Failure to Launch 模式完整观看即可，十分简单，不会错过。



Float my Boat 30点

成就说明 在 Rocco's Boat 模式中的第四小关里，玩家需要找到 20 个小船的模型，全部找到后即可解开该成就。



Pool Playtime 20点

成就说明 在 Rocco's Boat 模式中的第七小关里，将出现在屏幕中的"游泳圈"、"球"、"水桶"等物品触碰一遍，并且在游戏中做出游泳时伸胳膊的动作即可解开该成就。



Rocco's Boat 20点

成就说明 剧情成就，将 Rocco's Boat 模式完整观看即可，不会错过。



Bubble Raider 30点

成就说明 在 Bubblefest 模式中的第二小关里，玩家需要找到 20 个"泡泡"，全部找到后即可解开该成就。



Gong Crazy 30点

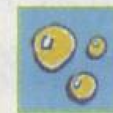
成就说明 在 Bubblefest 模式中的第五小关里，游戏中每次游戏中角色将铜锣挂上架子时玩家就需要作出跳跃的动作，一共跳跃 3 次后即可解开该成就。





Magnolia Dream 30点

成就说明 在 Bubblefest 模式中的第七小关里，将屏幕中出现的青蛙都触碰一遍即可解开该成就。



Bubblefest 20点

成就说明 该成就属于剧情成就，只要将 Bubblefest 模式完整观看即可，十分简单，不会错过。



补充说明

1. 成就并不会在游戏中直接解开，只有玩家将整个大关打完或者按 Y 键调出菜单后回到主菜单才会跳出成就提示，所以不用担心。

2. 游戏中的"Wind Down"成就，玩家不需要做任何动作，可以将游戏打开后进入第一个小关然后离开电视前去做些其他事情，等到第一小关自动完成后就会得到该成就。

3. 如果玩家们觉得每个大关中要求玩家们寻找物品的模式太麻烦的话，可以选择在寻找物品的那一关时在 Kinect 前面做做运动，只要在屏幕中有要寻找的物品的话，然后 KINECT 检测到你的动作就可以找到该物品。（P.S.：推荐伸展运动）

4. 一旦玩家错过了 20 个物品中的某一个，可以等游戏结束后单独选择寻找物品的关卡。

5. 所有需要玩家去触碰"物品"才能解开的成就，如果玩了一次没有解开就一定是有东西没被碰到，多注意注意屏幕的左下方。如果够不到的话，可以将身体向左侧平移。

文 纱迦



Midway街机合集	Warner Home Video	合集
X360 Midway Arcade Origins		美版
2012年11月13日	多人	39.99美元
无对应周边		

Midway 在欧美街机界的地位，可以和 Capcom 在中国的地位相提并论。之前 Midway 就有不少街机游戏被移植到 XBLA 上，不过以合集形式发售这还是第一次。游戏收录了 Midway 的 30 多款街机经典游戏，总计 1000 点成就，还是比较超值的。不过需要给大家提个醒的是，老美早期的街机和日厂真是有天壤之别，如果不为成就的话就别来碰这些老古董喽！

全成就路线图

说是路线图，其实也没什么路线。因为本作成就分布十分简单，每个游戏都有一个对应成就，满足条件即可获得。

不过要注意，所有的成就都只能在 SCORE ATTACK MODE 中才能取得，该模式下无法更改设定，不过由于成就要求基本上都不是通关这样的，所以改不改也没差。

本作的绝大部分成就都没有难

度，但由于收录的游戏数量繁多，玩法多变，一般来说玩家都会在几个游戏上卡上一卡。像笔者就很不幸卡在了所有的赛车游戏上（赛车苦手），也有卡其他类型游戏的，但总的来说只要多练就肯定能过。

成就数量	1000 点 /31 个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	至少 6 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	有
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

Gold Medalist 90点

成就说明 在《720》里的一项赛事中赢得金评价。

成就拿法 比较麻烦的成就，主要是操作太恶心。进入游戏后要选择难度，外圈为简单，内圈为困难。当然要选择简单，这样会从 Lv.1 开始。之后玩家会出现在一个城市里，各项赛事分散在城市的四周，如果不能在时间内赶到，被一团雾气样的东西逮住就算失败。推荐大家去挑战东北方的 Ramp Park，其内容就是滑板比赛中常见的滑水管。你要在限制时间内获得一定的分数，注意同样的动作反复做会让得分下降。一开始先按一下 A，然后就开始左右对滑，在即将冲到坡顶时要提前按 A，然后控制好落点，如果顺利的话可以冲上二层平台，拿到更多分数。这个成就需要反复练习，毕竟是 90 分的，可以理解。

Get Freaky 30点

成就说明 在《APB》里成功抓到 Freddy Freak。

成就拿法 这个游戏是警察抓小偷。时间到或者撞到太多花花草草都算失败，车辆可以用警笛将其吓跑，时间可以靠吃路边的甜甜圈（从贩卖机里不时弹出）来增加。首先进入游戏，选择第 3 天，这是目标出现的时间。在任务开始时，警长会向你展示一辆粉红车，这就是目标人物所坐的车。先往前开，用不了多久你就会发现目标车辆，你要做的事情就是将其逼到公路左边或右边，这样就算逮捕。之后继续往前开，回到警察局（有 POLICE 标志）后将车停到指定位置，然后会有一个拷问的迷你游戏，你需要连按 A 键让槽涨满。以上过程全部完成，成就即可解除。这个游戏操作也很恶心，关键就在于快，目标的初始位置是固定的，运气好的话可以一上来就将其逮捕，之后就算不吃甜甜圈也够时间开回去了。

All-Star 90点

成就说明 在《Arch Rivals》中连拿 6 分。

成就拿法 很简陋的篮球游戏，除了方向键外，一个键是投篮，一个键是传球。连拿 6 分是指我方连得 6 分，三个 2 分球即可。由于游戏基本没防守可言，个人感觉只能指望电脑失误。只要失误两次就可以换来三次进攻机会，好好把握吧！笔者是篮球游戏白痴，只会在《NBA LIVE 08》用数据全满的队员打数据全零的队员，也仅花了 2 分钟就搞定了。

Clean-Up 15点

成就说明 在《Bubbles》中干掉一只大臭虫。

成就拿法 很简单的游戏。玩家要控制泡泡吞食脏东西（注意刷子等东西不能碰），过一会儿会出现一个女巫，用泡泡将其吸收，之后中央水池会发红光，这代表大臭虫要出现了。待其出现后，如果你已经吸收了女巫，撞向大臭虫就能将其干掉，成就解锁。

They Need a Hero 15点

成就说明 在《Defender》中拯救 3 个宇航员

成就拿法 在这个射击游戏里，地面上会有不少粉红的宇航员。绿色的异形会试图将其抓走，如果能将异形打死，宇航员会掉下来，这时玩家接住他，然后将其放到地上，就算拯救成功。一次游戏中拯救 3 次即可，途中损命没有关系。由于宇航员同样会被玩家打死，所以放保险来拯救是最方便的，而且一次游戏正好有 3 个保险。过不过关没关系。

They Need a Hero.. Again 15点

成就说明 在《Defender Ⅱ》中拯救 3 个宇航员

成就拿法 和上面那个成就要求一样，解法也一样，没有难度。

Doesn't Need Food Badly 30点

成就说明 在《Gauntlet》打到第 8 关。

成就拿法 非常简单的成就。一开始往下走，可以捡到一把钥匙。这时不要进左边的出口（EXIT），而是往右通过蓝墙，会看到另一把钥匙和通往第 4 关的出口。之后通过上面的蓝墙，在右上角就会看到通过第 8 关的出口，进去就能解除成就。注意上方的敌人多得吓人，但实际上是可以拼血冲过去的。

Survivor 15点

成就说明 在《Gauntlet Ⅱ》打到第 7 关。

成就拿法 这个成就比上一个要难，因为你需要打过完整的第 6 关，而且 2 代的地图方向是随机的，所以没办法描述具体方位。第 1 关依然是捡钥匙、开机关，注意踩下发光蓝色块会出现新的道路。第 1 关有个入口可以通往第 6 关，然后在第 6 关通往第 7 关即可解除成就。

不过恶心的是第 6 关的墙壁是看不见的，你需要不断踩发光蓝色块来拆除墙壁前进，敌人众多，还有打不死的史莱姆，要特别小心。路上的食物尽量回收，入口就在起点位置的旁边，但需要踩了蓝块后才能进入。进入 EXIT 后就来到第 7 关，成就解除。



Pterrific! 30点

成就说明 在《Joust》里干掉一只翼龙。

成就拿法 翼龙的出现条件是玩家在任意关卡耽误时间过长，因此可以把第一关的三个兵杀剩一人时耐心等待。但是干掉翼龙的方法比较特别，你需要用你手上的长枪击中翼龙的尖嘴，你需要准确判断其像素是否重合（汗）。翼龙看准目标后会直线冲刺过来，这时就需要你连按 A 键来调整高度了。一定能成功的办法是从上面降到翼龙身上，纵向判定明显比横向判定大得多，但这个时机一样不好掌握。因为可以反复重试，所以难度不算大。

Long Live the Bird 30点

成就说明 在《Joust 2》里打到第 5 关。

成就拿法 别看只要求打到第 5 关，难度并不小，个人认为这是本作数一数二的难点成就。《Joust 2》是老美心目中的经典，不过其操作在我等受老卡熏陶下成长起来的中国玩家看来简直就是……《Joust 2》和初代相比主要是追加了天马变身，关于这个成就没什么好说，多练。可以先在训练模式中开无限命锻炼。最难关卡是第 3 关，第 4 关只要用天马抢占最上层就很简单了。成就要求打到第 5 关，实际上就是只要求打过第 4 关即可，加油！

High Roller 15点

成就说明 在《Marble Madness》中 15 秒内通过第一关。

成就拿法 非常简单，笔者第一次玩的时候死了两次在不知情的情况下就完成了目标。

First Rule of Pit Fighting 30点

成就说明 在《Pit Fighter》中连续击败三个对手

成就拿法 本作是一对一格斗游戏，不过制作水平令人发指。虽然只要求三个对手，但中间有场奖励关，所以实际上要打 4 个人。个人推荐选择 Kato，只要上下走着踢腿就行了。其中对第二个对手是关键，如果能剩一半血以上，战胜第 3 个女 BOSS 应该没有问题。不过注意别让女 BOSS 吃了威力加强道具，否则你必定会挂。

Monstrous 30点

成就说明 在《Rampage》中连续破坏三个城市。

成就拿法 这个游戏是让你扮演大金刚破坏城市。你需要做的事情是把房屋全部破坏，这样就算过一关。人类会拼命用各种武器来攻击你。合理的规划是必要的，房屋除了必须爬上去破坏之外，有时人类的武器也会将其炸毁，另外从房屋上落下会受伤，但跳跃则不会有事。个人的心得是第一关基本满血，第二关还剩 60%HP，这样第三关就很有戏了，多试几次应该能成功。顺带一提的是笔者用的角色就是默认的大猩猩。



Target Practice 15点

成就说明 在《Rampart》里干掉第一关的 3 艘敌舰。

成就拿法 超级简单。首先选择 Recruit 难度，然后选择左起第二个城堡。在城堡里安好 3 门炮，然后指挥炮轰掉来犯的 3 艘船即可，没有难度。



Family Man 15点

成就说明 在《Robotron: 2084》中不死一命便救到7个家人。

成就拿法 这个游戏居然是个右摇杆射击游戏，当然那年代的街机只能做到八方向射击。游戏玩法很简单，场景中有家人需要走过营救，同时有敌人干扰。消灭所有的敌人就会过关，如果有人还没救就算错过。第一关有两个人可以救，第二关有三个人，第三关有五个人，只要不死救到7个人就能瞬解成就。注意部分敌人也会杀死家人。家人和敌人不太好分辨，多打几次来熟悉吧！

Tap That Glass 15点

成就说明 在《Root Beer Tapper》中以零失误送走25个顾客。

成就拿法 又一个送分成就。方向键调整4条酒道，A键送酒，注意不能让顾客走到头，也不能有酒杯落地。完全可以在正常游戏的情况下解除这个成就。

Savior 30点

成就说明 在《Satan's Hollow》中干掉Satan。

成就拿法 一开始以为又是一个高难度坑爹成就，但还好。这个游戏其实就是《小蜜蜂》。游戏中你每干掉一个敌人，屏幕左下方就会出现一个白色部件。将战机移过去就可以捡起部件，然后来到屏幕右下方，就可以把部件放在那里。重复6次之后，桥就会完全搭好。之后往右移会来到一个不一样的场景，这时Satan就会出现。它是一个移动速度超级快的家伙，不过不难对付。将其打败之后就可以解除成就，动作快的话第一关就可以达成条件，耗时才1分钟出头。

You Hunger 30点

成就说明《Sinistar》中干掉Sinistar。

成就拿法 一开始还以为是个唱歌游戏（Singstar么）……这是一个比较难的成就。玩家攻击陨石时会出现小光点，这个就是用来对付Sinistar的惟一武器：Sinibomb。当你听到"Beware, I Live!"这句语音时，就表明Sinistar要来了。这是一个移动超级快的家伙，根本无法从正面进行攻击。你需要按B键用Sinibomb命中它13次来解除成就，虽然Sinibomb是自动跟踪的，但依然有MISS的可能性。中途损命没有关系，只要累计命中13次即可。由于Sinistar的移动速度远胜于你，如果直接撞过来的话就没救了，总的来说是一个比较需要运气的成就。



Reality Show-Off 90点

成就说明 在《Smash TV》中打过第一关。

成就拿法 公认本作最难成就，只看要求估计大家都会吓一跳：只过第一关都是最难？没错，这游戏就是如此剽悍。《Smash TV》XBLA版有一个成就无法解，是举世闻名的成就难关。

不过本人感觉这个成就称为最难还是有些言过其之，至少本人觉得至少有四五个成就都比它难。不过这建立在利用秘技的基础上。这个秘技就是：当玩家得分在50万以上时，在最后一条命死掉的瞬间连接A键，即可接关一次，等于是多了6条命。如果有连发手柄的话只需全程连发A键即可，因为在这个游戏里A键是没有用的。有了这个秘技，要过关也不是什么登天的难事了。稍微注意一下最后的BOSS，你可以时刻保持在上方往右下射击，注意多收集强力武器，不然无法对BOSS造成伤害。打过之后90点成就轻松到手。

Score Hunter 15点

成就说明 在《Spy Hunter》中拿到10000分。

成就拿法 又一个超级简单的成就。笔者第一次玩全程加速外加开火，一万分就入账了，中途还死了三次。

Saint 30点

成就说明 在《Spy Hunter Ⅱ》中连续游玩15分钟。

成就拿法 本作最简单的成就。进游戏然后放下手柄即可。即使GAME OVER也没关系，15分钟到就行了。

True Champion 30点

成就说明 在《Championship Sprint》中连续3场比赛拿到第一。

成就拿法 这是一个2D平面赛车游戏，3场比赛中第一场没任何问题，难点是后两场。这个成就只能靠玩家自己多练了，这里只介绍两个心得：一、玩家选择的第一个场地会决定后面的两个场地，难度随场地而固定，一般而言都推荐选择第1个或第2个场地来开始，大家可根据自己的实际情况来挑选；二、如果能在前两场比赛中拿到3个扳手道具，那么第3场比赛开始之前可以强化车辆，但个人感觉基本没用。

X-Treme Off-Road 30点

成就说明 在《Super Off Road》中连续3场比赛拿到第一。

成就拿法 个人感觉《Super Off Road》比《Championship Sprint》简单。基本上前两场比赛省着点氮气，多收集些资金，然后在第三场发飙。不过由于手感怪异，练习是不可少的。

Superior Sprint 30点

成就说明 在《Super Sprint》中连续3场比赛拿到第一。

成就拿法 个人真没看出来《Super Sprint》和《Championship Sprint》有什么区别，别说玩法，就连赛道都差不多，也就是说练好一个，另外一个就没问题了。

Total Warpage 15点

成就说明 在《Total Carnage》中进入捷径。

成就拿法 很简单的成就。一直往上攻，很快会看到一个装甲车，然后右上方会出现一个漩涡状的东西，写着SHOTCUT，进去之后就可以解除成就。





On Base 15点

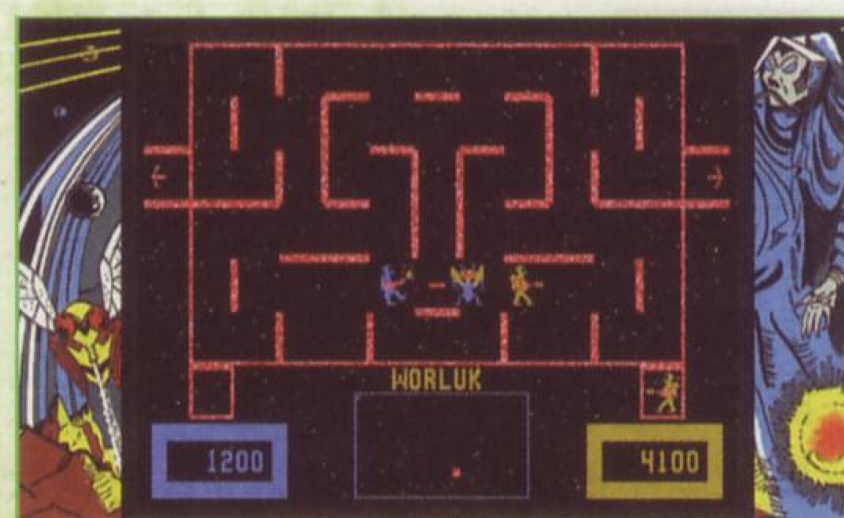
成就说明 在《Vindicators Part Ⅱ》中打过第一个基地。

成就拿法 这个坦克游戏的操作是名副其实的开坦克，类似老《生化危机》。适应之后就很简单。打过第一个基地的流程如下：第一关，捡蓝色钥匙，进蓝色门；第二关，同第一关；第三关：尽头左边有基地守卫，打爆之后出现门。进门后要求在10秒钟之后从门离开基地，照做之后成就解除。个人建议操作熟悉之后以跑为主，只要注意收集路上的燃料，一定可以逃出生天。

Worrior 85点

成就说明 在《Wizard of Wor》中获得10000分的同时，分数还要比你的对手高3倍。

成就拿法 别被分值所欺骗了，这个成就其实非常简单。你其实不用太担心你的对手，因为第一关你就可以将其三条命全部干掉，顺便进账3000分。之后要做的就是如何撑到10000分。个人建议是找个角落守好，然后根据敌人进攻的方向火力封锁。隐身的敌人需要根据雷达来判断进攻方向，因为允许中途阵亡，所以真心不难。用这个办法在拿到10000分的同时即可解除成就。



Not Afraid 30点

成就说明 在《Xenophobe》中撑过第一关。

成就拿法 挺莫名其妙的游戏，蹲射蹲射，大概三四分钟就能过关了。

Third-Person Shooter 30点

成就说明 在《Xybots》中不死打过第三关。

成就拿法 这是一个3D迷宫射击游戏，不死非常简单，因为主人公是有HP设定的，路上还能捡到不少回复药，稍微注意一下不死过三关很简单。

Great Coaching 30点

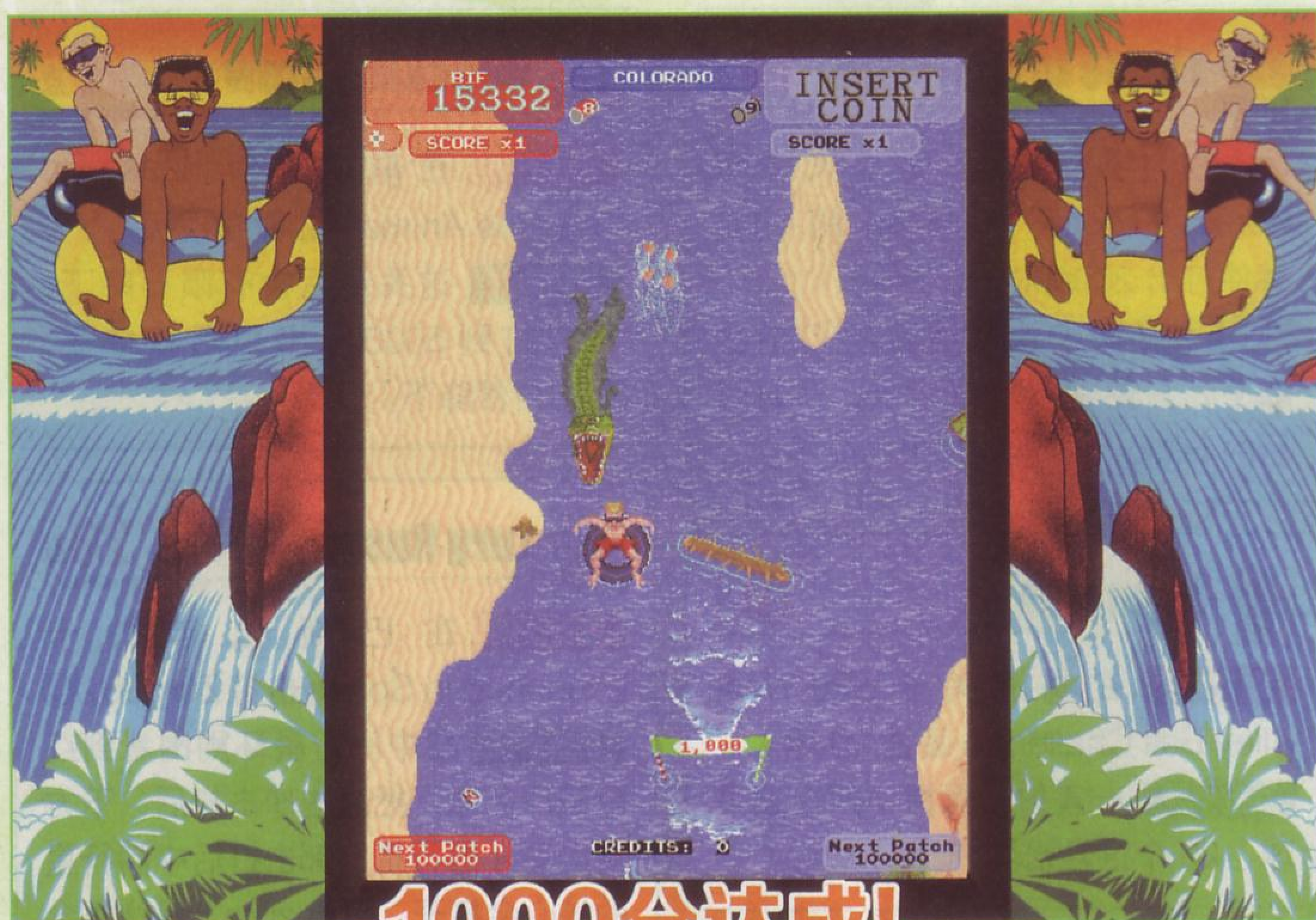
成就说明 在《Tournament Cyberball 2072》中连拿12分。

成就拿法 这是一个机器人橄榄球游戏，规则一样，只是多了一个球温度过高时会爆炸的设定。由于是很老的游戏，所以操作被极度简化，只有一个传球键。在解这个成就前建议各位先百度一下橄榄球规则。12分比较简单，两次达阵即可，但成就要求连拿12分，也就是说必须达阵一次，再阻止电脑得分，然后再达阵一次。如果各位防守比较吃力，有一个小窍门。该成就要求连拿12分，而不限于一局之内，所以有个比较简单的方法就是先在第一场比赛的最后得分，然后在第二场比赛的一开始(必定是玩家进攻)得分，加起来如果有12分即可解除成就。

Ride the Wave 30点

成就说明 在《Toobin'》中在没有沉没的情况下打过卡罗拉多河。

成就拿法 玩法很简单的游戏，但需要说明的是当道路出现分歧时，请务必走左边。据反应如果走到右边的话有一定几率拿不到成就，原因不明。卡罗拉多河就是第一条河，当你进入第二条河时成就就应该跳出来了。



1000分达成！

编 纱迦



疯狂玩具总动员	Disney	光枪射击
X360 Disney Pixar Toy Story Mania!		美版
2012年10月30日	1~2人	39.99美元
对应Kinect		对应玩家年龄：全年龄

《疯狂玩具总动员》一改《玩具总动员3》的高难度，成了一款超低难度的小品级游戏。游戏的玩法十分简单粗暴：光枪射击，所有关卡都是如此。虽然可以用Kinect来玩，但还是推荐手柄比较省心。对于这么一款内容极少却又以光盘游戏发售的游戏来说，它不是成就神作谁还算是？本作被360A评为2012年最简单的光盘游戏，可谓实至名归！

全成就路线图

本作的全成就要求同样简单粗暴：每一关都有一个特殊要求，满足即可获得成就。打FREE模式的固有关卡会出现新关卡，如此反复。一些特殊道具相关的成就可在流程中自然而然地解除，不是问题。最后再开2P打一次Adventure模式，关卡选择随意。2P不必控制，最后让1P获胜就行了。

成就数量	1000点/49个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	3小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

Clean as a Whistle 20点

成就说明 在任意一个射击游戏中成功躲过所有馅饼。

成就拿法 任意关卡中玩着玩着，画面中会出现一个人影，这时会有人扔馅饼过来，靠右摇杆控制左右躲避馅饼，全部成功躲过即可解锁成就。

There's Pie in Your Face 20点

成就说明 在任意一个射击游戏完成所有的目标且没有躲避馅饼。

成就拿法 正常打下去，这次不躲避馅饼。除了一些目标条件特殊的关卡，完成全目标其实一点都不难。

Laser Blaster 20点

成就说明 一次激光中摧毁20个目标。

成就拿法 很简单的成就。武器是随机出现的，获得后只要在其消失之前干掉指定数量的目标即可，一些目标比较密集的关卡轻松打掉20个以上，可在流程中自然而然地解除。

Spread the Love 20点

成就说明 一次霰弹中摧毁20个目标。

Dyno-mite! 20点

成就说明 一次炸药摧毁20个目标。

成就拿法 炸药是全屏攻击，全屏有20个目标的关卡不在少数，如果运气好正好能出炸药就没有问题了。

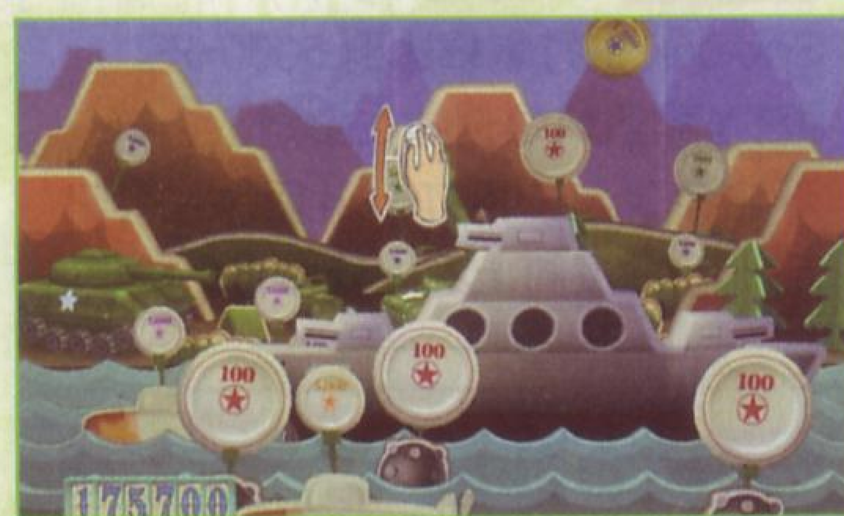


Slow Mo Joe 20点

成就说明 一次时间变慢中摧毁20个目标。

Double Up 20点

成就说明 一次双倍得分中摧毁20个目标。



Partner Up 40点

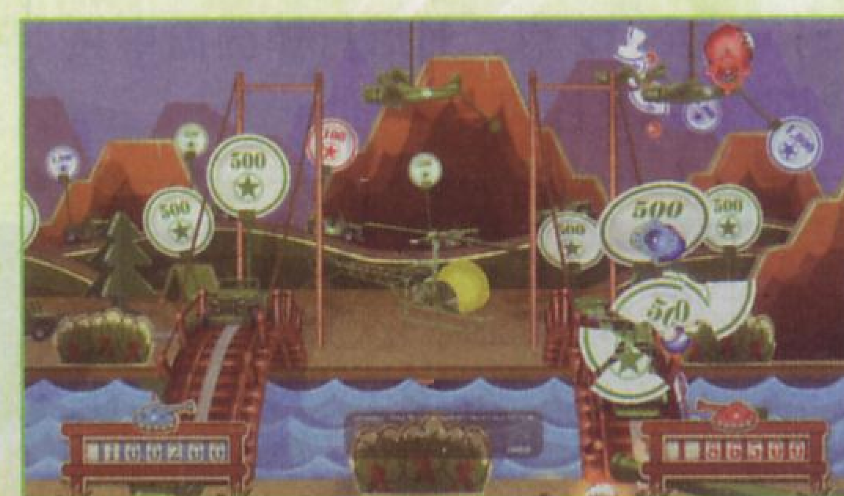
成就说明 在Adventure模式战胜对手。

成就拿法 选Adventure模式，然后开2P手柄不动让1P赢就行了。

Earning Credit 20点

成就说明 完整观看制作人名单。

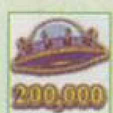
成就拿法 制作人名单在Options里，要老老实实全看完。



Ticket to Ride 20点

成就说明 在胡迪关卡Rootin'Tootin'Shootin让火车出现。

成就拿法 首先击破下面的仙人掌，之后右边小屋会出现兔子，最后击破站牌就会出现火车了。


Fly Me to the Moon 20点

成就说明 在胡迪关卡Rootin 'Tootin' Targetin的UFO事件打出200000分。

成就拿法 关卡快完结后UFO就会降下，只要保持一直射击，多打最后的5000分，就能打出高分了。


Accuracy 20点

成就说明 在胡迪关卡Wild West Alley Ball Challenge丢进20球。

成就拿法 一直射击保持中间连续丢球，20个很轻松。


Chug-a-lug 20点

成就说明 在胡迪关卡Sarsaparilla Slide击倒全部啤酒。

成就拿法 初期啤酒出现在后台和前台，到后期中台也有，保险一点的话可以让2P在上方或下方连射，管住一列，1P只用打两列。


Bats n' Pies 20点

成就说明 在胡迪关卡Mine Cart Spelunk击打蝙蝠达到5000分。

成就拿法 蝙蝠倒挂在山洞上，打一下它会飞起，再打一下后左右会出现3只，重复打上几轮就能得到成就。


Mine Alley 20点

成就说明 在胡迪关卡Creaky Canyon Alley Ball Challenge丢5球进入矿井。

成就拿法 矿井位于左边，球的位置放在中间，向左发射调整即可，进5球十分简单。


High Moo-n 20点

成就说明 在胡迪关卡Western Showdown中在12点时打掉3只水牛。

成就拿法 首先击打右边钟附近的目标，这样钟会不停走动，重复直到时间走到12点，然后打掉画面中央的3头水牛即可。




Wrecking Crew 20点

成就说明 在胡迪关卡Please Do Feed the Animals让城镇毁灭。

成就拿法 这关最后会有陨石降下，可以打到5000分出现后就停手，让它自然降下。


Zurg Rush 20点

成就说明 在巴斯光年关卡Launched in Space击打Zurg30次。

成就拿法 在中间行星环周围看到红色和绿色球，把这些球击打后，下方会出现4颗行星，都击打后中间行星的核心会打开，露出zurg，抓住机会猛烈射击吧！另外那些一次武器中命中目标N次的成就也可以在此完成。


Pop n' Tops 20点

成就说明 在巴斯光年关卡Launched in Deep Space发射卫星。

成就拿法 一开始会发现行星的一侧有4个卫星围绕着它们旋转，射击即可。


Bombs Away 20点

成就说明 在巴斯光年关卡Planetary Slash n' Defense不击打炸弹。

成就拿法 最简单的获得方法就是一开始直接躲在右下角，等时间结束。


Zaaaap! 20点

成就说明 在巴斯光年关卡Flying Discs…in space击中飞碟。


Master Terraformer 20点

成就说明 在巴斯光年关卡Terraformal Event使所有树在同一时间出现。

成就拿法 这是一个要靠一点运气的成就，因为道具是随机出现的，需要的道具是炸药。先把所有树都击打1下，这样它们都会处于待机阶段，然后就等炸弹出现，全屏攻击一次就能打开所有的树了。


Hack And Slash 20点

成就说明 在巴斯光年关卡Cosmic Slash n' Defense在时间内击打大行星20次。

成就拿法 全程会出现三四次大行星，机会不少。当大行星出现时让光标处于中央位置，然后左右高速晃摇杆，只要力度均匀，击打20次并不会特别困难。


Crack Shot 20点

成就说明 在巴斯光年关卡Invasion of the Space Raiders一发秒掉陨石和UFO。

成就拿法 一开始发射导弹后下面出现4个小行星，击破后就会出现陨石和UFO，等它们靠在一起就发射导弹。可以尝试的机会有很多，不用着急。


Score Abduction 20点

成就说明 在巴斯光年关卡Space Rescue击打UFO。


Bouquet Bonanza 20点

成就说明 在芭比关卡Baaa-loon Pop击破大花。

成就拿法 击破所有小气球花，那舞台中间就会出现3朵大花。


Lead Air Balloon 20点

成就说明 在芭比关卡Pop Party击破热气球。

成就拿法 大约一半的阶段，热气球将出现在天空背景中。


Rescuing Machine 20点

成就说明 在芭比关卡Flock of Sheep to Rescue救援25只羊。


Basket Case 20点

成就说明 在芭比关卡Hot Air Balloon Show击破热气球打出15000分。

成就拿法 在这一关里你会看到不少热气球，先不要急于击破，当它升起来之后你会看到一些价值2000分的红色气球。你的15000分需要通过干掉这种气球才能获得。

还是不大明白的人可以参见成就图标。


Flower Power 20点

成就说明 在芭比关卡Flight of the Balloons击破粉红色热气球。


My Hero! 20点

成就说明 在芭比关卡Rescuing Fields of Sheep在不失误的情况下救羊。

成就拿法 最简单方法，一开始随便救一只羊，之后等时间结束即可。


Cloudy Night 20点

成就说明 在芭比关卡Garden Grow改变白天到夜晚。

成就拿法 数次击破上面的3朵云上的雨滴后，右上角会有一朵云飘来，把3个雨滴击破后就会变成黑夜。


Pretty Red Balloons 20点

成就说明 在芭比关卡Balloon Blast击破100个气球。

成就拿法 这关气球十分密集，再加上激光或炸药之类的道具，100个气球手到擒来。


The truck on the Left 20点

成就说明 在兵人关卡Shoot Camp击破左边全部卡车。

成就拿法 游戏一开始就瞄准左上方卡车生成点直到不出卡车为止。


Doing the Dishes 20点

成就说明 在兵人关卡Plate Break击破25个目标。


One and Done 20点

成就说明 在兵人关卡Midnight Breakout只击球一次过关、

成就拿法 只要击一次球后迅速躲在右下角等时间结束即可。


A Dish's Worst Enemy 20点

成就说明 在兵人关卡Skeet Shoot击破100个目标。


Thunderous Blue 20点

成就说明 在兵人关卡Wayward Whirlybirds of Wonderment击破所有蓝色飞机。

成就拿法 略有难度的成就，因为飞机颜色是随机的，因此只能全神贯注，每次见到蓝色飞机优先击落。当然我相信绝大部分玩家都能一次成功。


They're all mine! 20点

成就说明 在兵人关卡Block Breakout Assault击打20球。

4-in-a-Row, All-in-One-Go! 20点

成就说明 在兵人关卡 Moving Target Madness 击破 4 组直升机。

成就拿法 先击破左山上 2 个突起物，之后就会在右边出现 4 组直升机。

Quick Spotlight 20点

成就说明 在兵人关卡 Paratrooper Scooper 中 5 秒内打开所有探照灯。

成就拿法 游戏开始时把光枪就固定在左侧或右侧，之后按住射击键反方向扫过去即可。

Streakin' Squeekin' 20点

成就说明 在动物关卡 Hamm and Eggs 击破老鼠。

成就拿法 在屏幕中间有一群猪，把他们都击破再重复一次，老鼠会在后面飘走过。



Bow Ow! 20点

成就说明 在动物关卡 Bacon and Eggs 击破 3 次狗。

成就拿法 在左边仓库，开始只有老鼠和猫，击破后过了一会狗就开始出现，击破 3 次即可。

Finger Lickin' Good 20点

成就说明 在动物关卡 Fall-ing Eggs 不要让任何一个大鸡蛋跌倒。

Hyper Hydra-sis 20点

成就说明 在动物关卡 Dino-Rama 击破 8 次三头蛇。

成就拿法 要使三头蛇出现就必须全击破小蛇，小蛇都在左右两侧飘过，留意一下不难。

Pleased Plesiosaurs 20点

成就说明 在动物关卡 The Jurassic Shore 击破 25 条蛇。

Eggless Victor 20点

成就说明 在动物关卡 It's an Egg Drop Spring 不接任何一个鸡蛋。

成就拿法 不难，惟一一个需要左避右避的奖杯。

Bird Feeder 20点

成就说明 在动物关卡 Farm Raising Fury 击破 50 次水稻。

成就拿法 一开始就集中打下方的水稻，直到跳成就为止。

Penguin Pusher 20点

成就说明 在动物关卡 Ice-berrrger and Fries 击破 50 只企鹅。

成就拿法 把光标移动到中间上方，只要不断开火，企鹅根本没办法走下来。

1000分达成!

文 伽蓝

新作速递



生化危机6	Capcom	动作射击
Resident Evil 6		美版
2012年10月2日	1~2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

X360

《生化危机 6》自然是必玩大作，而且本专辑也没有制作过攻略。不过考虑到游戏能研究的东西不多，加上推出时间较长，就不再制作大篇幅攻略，而是改以成就攻略的形式，帮助那些还没有开始动工的玩家补补课。目前游戏已经推出了 4 个带成就的 DLC，按微软的规定，《生化危机 6》今后即使还会有 DLC 推出，也不会增加成就，因此各位成就犯们可以放心大胆地搞起来了！而且经过数次更新之后，如今全成就的难度可谓大幅下降，不要错过！

成就数量	1500 点 /70 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	500 点 /20 个
全成就所需时间	至少 25 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	有
有无成就 BUG	无
特殊要求	无



本篇

全成就路线图

1. 本作可以一上来就直接选择 Professional 难度，但对于大多数玩家来说，一周目缺少枪械弹药的情况直接进行 Professional 难度反而会花费更多的时间。如果你是单人游戏，那么毫无疑问你应该一周目选用最简单的 Amateur，流程中不要使用任何技能点，待通关后购买一把顺手武器的无限弹药技能，并按下文成就"Mad Skillz"提及的刷技能点方法将诸如 Firearm、Defense 等实用技能点满，配备上一个无限弹药技能后，再开启 Professional 难度通关取得最高难度通关的成就。

而对于有已通关拥有无限弹药机友带的玩家来说，可以直接开启 Professional 难度，全程用以跑代打，强制战斗交给有无限弹药队友。在用这个办法的时候，推荐先刷点技能点买好加防御力的技能再开始努力。由于本作的检查点众多，在有人带的情况下一周目完成 P 难度也不会显得很难。

但要注意的是，联机时的难度

开房者设定的难度只适用于开房者，与加入者的难度无关，举个例子，如果加入房间的玩家之前单机游玩的是Amateur难度，如果他进入了一个设定为Professional难度的房间，那么就会出现开房者以Professional难度，加入房间者以Amateur同时进行游戏的情况，因此如果有机友带的玩家想一周目就完成Professional难度必须作为开房者设定Professional难度或以Professional难度游玩过单机并存过档再加入别人的游戏，以免出现过关后才发现设定难度不对的窘况。每关完成的难度情况可以在选择章节时看到。

另外，记得在这个步骤中完成所有收集要素，以免在往后浪费时间。

2. 完成Professional难度后，相信大部分特殊条件型成就都已经差不多完成，如有遗漏的利用选关的方式有针对性地补完即可，完成这些零碎的成就后，以下文介绍的方法刷够954000点技能点完成成就“Mad Skillz”的要求。

3. 单纯游玩剧情模式过后可能成就“Covered in Brass”的150个奖牌要求还不能达成，但只要随便玩几场Agent Hunt以及佣兵模式，取得这两个模式下各自对应的部分奖牌就能轻松达成条件解锁成就，至此全成就入手。

补充说明

利用最新更新后可以选择每章每一节的设定，可以大幅缩短全成就所需时间。如果与你合作的玩家已经通过关，那么只要他开启任一章最后一节并选择最高难度，两人合作打完之后即算在最高难度下打完了这一章。用这个办法把所有章节打过之后即可开启最高难度通关的成就。但是此法并不能完全跳过通关环节，原因在于流程中玩家可以获得大量奖牌，直接跳过的话就无法拿到。另外游戏还有为数不少的收集，用这个办法自然也是没办法补全的。因此推荐是先打一遍最低难度，再用这个办法打完最高难度。不过话说回来，如果自己已经通关一遍了，那么就算一个人也可以用这个办法轻松打过最高难度。

夜はまだ明けない 10点
The Longest Night
成就说明 完成序章

地狱はこれからだ 15点
Gone to Hell
成就说明 完成里昂篇第一章

明かされる真実 15点
Buried Secrets
成就说明 完成里昂篇第二章



中国へ急げ 15点
Get on the Plane
成就说明 完成里昂篇第三章

死斗の果て 15点
Big Trouble in China
成就说明 完成里昂篇第四章

女ってヤツは 15点
The Trouble with Women
成就说明 完成里昂篇第五章

救出作战终了 15点
Rescue the Hostages
成就说明 完成克里斯篇第一章

东欧の悲剧 15点
Tragedy in Europe
成就说明 完成克里斯篇第二章

エイダを追え! 15点
After Her!
成就说明 完成克里斯篇第三章



最后の希望 15点
There's Always Hope
成就说明 完成克里斯篇第四章

BSAAの使命 15点
Duty Calls
成就说明 完成克里斯篇第五章

5000万ドルのためだ 15点
Money Talks
成就说明 完成杰克篇第一章

最悪の展开だよ 15点
A Revolting Development
成就说明 完成杰克篇第二章

もうこんなところに用はねぇ 15点
Let's Blow This Joint
成就说明 完成杰克篇第三章

しつこいヤツらめ 15点
Still on the Run
成就说明 完成杰克篇第四章

また会えたらいいな 15点
See You Around
成就说明 完成杰克篇第五章

エイダ始动 15点
I Spy
成就说明 完成艾达篇第一章

反击开始 15点
Counterintelligence
成就说明 完成艾达篇第二章

ラクーンの同窓会 15点
This Takes Me Back
成就说明 完成艾达篇第三章

エイダの死 15点
Ada's Demise
成就说明 完成艾达篇第四章

次のオーダー 15点
What's Next?
成就说明 完成艾达篇第五章

ルーキーエージェント 15点
Green around the Ears
成就说明 以AMATEUR难度通关

スペシャルエージェント 30点
Normal Is Good
成就说明 以Normal难度通关

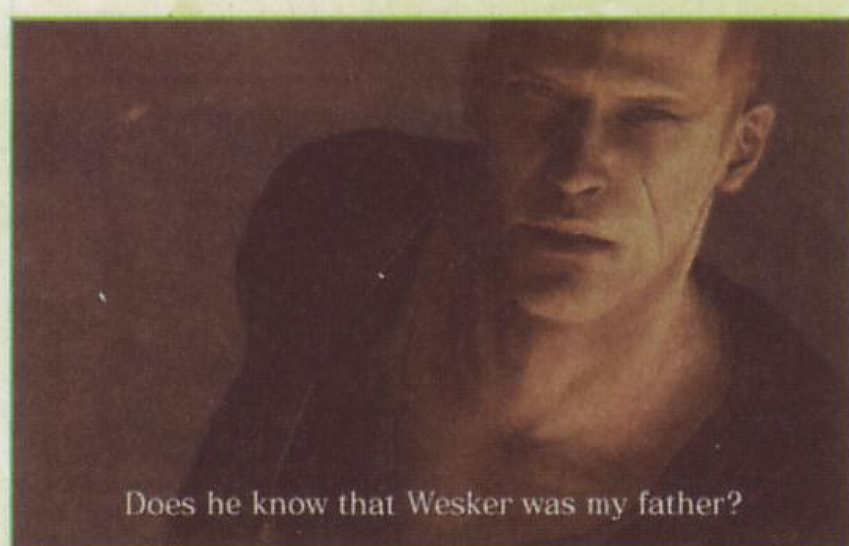
ベテランエージェント 30点
Back In My Day
成就说明 以Veteran难度通关

レジェンドエージェント 90点
Leave It to the Pro
成就说明 以Professional难度通关

オリジナルドッグタグ 15点
Check Out My Dogs
成就说明 初次进入Dog Tags自定义画面

タイトルホルダー 15点
Titular Achievement
成就说明 取得10个不同的称号
成就拿法 称号随游戏中完成的各种条件获得，解锁10个没有难度。

マイファーストスキル 15点
One Is Better Than None
成就说明 购买第一个Skill



レベルマックス 90点
Mad Skillz
成就说明 购买剧情模式中所有带等级的Skill并将它们提升至最高等级
成就拿法 这是本作最花时间的成就。这个成就只需要购买“剧情模式”中所有“带等级”的技能即可解锁，没有等级设定的技能统统可以无视，例如各种无限弹。购买这所有技能并提升至满级需要花费高达954000点的技能点，由于玩家一般都会至少购入一个无限弹，因此总共花费的技能点数肯定要超过100万。

刷技能点最快的方法是选择Amateur难度下克里斯篇的第5章，在开始不久后会有一场倒数3分半钟的强制战斗，这里有不少NAPAD与GNEZDO出现，击杀前者可以取得1500点，后者可以取得2500点，清版后可以继续拉下场景中显示为绿灯的机关继续运出敌人，直到打开门触发与杰克和雪莉会合的剧情再保存退出，这样10分钟出头大概可以获得2W的经验。但利用这种方法单人游戏与双人合作效率差别很大，双人合作效率远高于单人，而单人游戏时首选皮尔斯，否则在前半段分开行动时电脑不会主动来合力开门，这样会浪费不少的时间，而利用这种方法最好有一把无限弹药的武器。注意一定要打到出现Saving字样后才能离开。

下面列表该成就所需的全部技能及其对应价格，部分技能只有两级。

1级价格	2级价格	3级价格
技能名称：Firearm Lv.3		
12000	29000	75000
技能名称：Melee Lv.3		
10000	25000	75000
技能名称：Defense Lv.3		
3200	28000	80000
技能名称：Lock-On Lv.2		
2800	31000	–
技能名称：Rock Steady Lv.2		
3500	33000	–
技能名称：Critical Hit Lv.3		
3500	13000	32000
技能名称：Piercing Lv.3		
12000	28000	55000
技能名称：J'avo Killer Lv.2		
3000	25000	–
技能名称：Zombie Hunter Lv.2		
3000	25000	–
技能名称：Combat Gauge Boost Lv.2		
70000	90000	–
技能名称：Recovery Lv.2		
10000	70000	–
技能名称：Field Medic Lv.2		
12000	95000	–

忍び寄る影 15点
Silent Killer
成就说明 累计用潜行攻击杀死5名敌人
成就拿法 游戏中有很多地方（特别是艾达篇）都会出现背对玩家的敌人，在其背后用近战秒杀5个即可。



トドメの一击 15点
Finish What You Start

成就说明 使用体术终结技击杀 10 名敌人

成就拿法 体术终结技可以有两种发动方法，一是对体型较大的敌人输出一定伤害后会进入一个特殊的后仰或倒地的状态，这时上前按 RT 就能一击将其杀死（比如里昂篇中出现的红皮丧尸）；另外是在部分体力较少的敌人抓住队友时，上前按 B 键解围一击将其杀死也算是体术终结技。这个成就的推荐解锁位置为里昂篇 Chapter 2 中从教堂进入的地下洞穴，该处有不少低等级的丧尸，开双手柄故意让 2P 被擒住，然后 1P 上前解围就能一击将其秒杀，反复这个步骤 10 次就能解锁。



一闪 15点
Bob and Weave

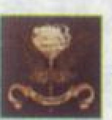
成就说明 连续对 3 名敌人发动反击，并成功将它们杀死

成就拿法 成就列表说明略有误导，不仅需要反击，而且要反击杀死才行，最好的办法是反击手里有武器的丧尸，可确保一击必杀。推荐在里昂篇的前两章解锁，因为里昂篇前两章基本上都是体力较低且不会变异的丧尸，由于在对部分没有手持武器的敌人反击时可能会出现无法将其杀死的情况，因此建议装备技能 Melee Lv.3 后再去尝试，这样可以保证一次反击就将丧尸击杀。由于反击的时机比较严谨，因此不妨在敌人即将攻击前按 LT 举起枪械然后马上放开 LT 并连点 RT，这样一来可以在举枪硬直中以连点的方式轻松达成反击的效果，利用这个小窍门连续以反击杀死 3 名敌人自然就不在话下了。



最后の抵抗 15点
Down Not Out

成就说明 在倒地濒死时射杀一名敌人并不借助队友救援自我复活。



ライフセーバー 15点
Lifesaver

成就说明 救助或复活队友累计 10 次



ウェポンズエキスパート 30点
Weapons Master

成就说明 使用游戏中的所有武器杀死过 10 名敌人

成就拿法 用所有武器各杀 10 名敌人并非什么难事，这个数据统计无论是剧情模式还是佣兵模式均可，而且可以杀完立刻退，每项数据都可以在 RECORD 中查到。而这个成就的难点在于，要用过所有武器，那就必须用过所有角色，因为有部分武器是角色专属的。不过也有部分武器并不在成就范围内，例如火箭筒，下面列出该成就所需的全部武器以及对应人。



武器	持有者
Nine-Oh-Nine	Chris Jake
Picador	Helena
Wing Shooter	Leon
Shotgun	Leon Helena Jake Sherry
Assault Shotgun	Chris Piers Ada
Hydra	Helena
Lightning Hawk	Leon Helena
Elephant Killer	Jake Sherry
Sniper Rifle	Jake Sherry Ada
Semi-Automatic Sniper Rifle	Leon Helena Chris Piers
Anti-Materiel Rifle	Piers
Ammo Box 50	Ada
Triple Shot	Sherry
MP-AF	Piers
Assault Rifle For Special Tactics	Chris
Bear Commander	Jake Sherry Ada
Assault Rifle RN	Leon Helena
Grenade Launcher	Chris Piers
Crossbow	Ada
Survival Knife	Leon
Combat Knife	Chris
Stun Rod	Sherry



ダイビングインストラクター 15点
Give a Little Push

成就说明 从高处推落敌人 10 次

成就拿法 只要在高处场景的边缘将敌人打至后仰硬直状态，就能靠近敌人按 RT 将其推到下方，累计完成 10 次即可。





星4つ! 30点
Rising Up

成就说明 获得一个等级 4 的称号

成就拿法 在完成剧情模式的过程中，等级 4 的称号几乎是必然可得，但取得称号后，需要进入 Dog Tags 菜单方可解锁成就。



フィギュアゲッター 15点
They're ACTION Figures!

成就说明 收集 3 个玩偶

成就拿法 玩偶会随收集流程中的纹章的过程中解锁，只要完成成就“Heirlooms”自然就能解锁此成就。



アクロバティックローリング 15点
Stuntman

成就说明 使用海伦娜利用其专有武器 Hydra 的快速攻击杀死 20 名敌人

成就拿法 Hydra 是海伦娜专属的短管霰弹枪，利用这把霰弹枪的快速攻击累计击杀 20 名敌人即可，剧情模式以及佣兵模式均可。



サーマルスナイパー 15点
Bring the Heat

成就说明 使用皮尔斯用 Anti-Materiel Rifle 打开热能瞄准镜从 50 米开外狙击敌人并爆头

成就拿法 推荐解锁位置为克里斯篇 Chapter 2 开篇位置，选择皮尔斯从装甲车中爬出来后往后走，举枪瞄准后按 Y 键键打开热能瞄准镜，观察远处桥梁右侧有一名正操控炮台的敌人，将其狙杀就能解锁这个成就。



10ミリオンボルト 15点
High Voltage

成就说明 用电棒的蓄力攻击杀死 10 名敌人

成就拿法 电棒只有杰克篇的雪莉才能使用，装备后长按射击键就能进行蓄力，保证蓄力一击累计杀死 10 名敌人即可解锁成就。



ゾンビスマッシャー 15点
Zombie Massacre

成就说明 累计杀死 500 具丧尸

成就拿法 丧尸就是里昂篇出现的那种不会变异的敌人，剧情模式，佣兵模式不限。



ジュアヴォキラー 15点
J'avo Genocide

成就说明 累计杀死 500 名 J'avo

成就拿法 J'avo 是指受到 C 病毒感染，会产生变异的敌人，剧情模式，佣兵模式不限



B.O.W.デストロイヤー 30点
B.O.W.s Are Ugly

成就说明 杀死 100 只从虫茧孵化出来的怪物

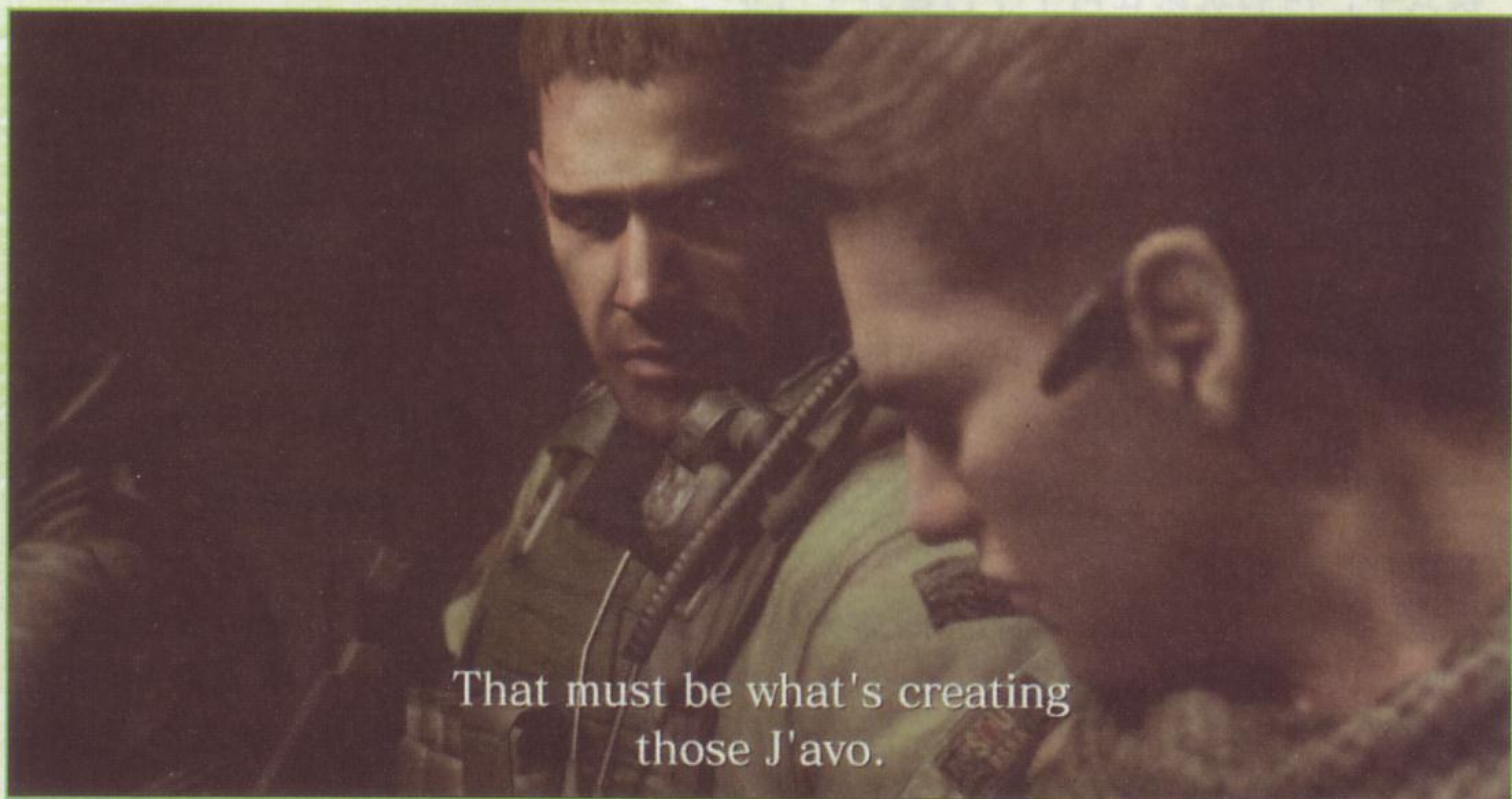
成就拿法 一般来说，即便是二周目，要在流程中解锁这个成就也比较难，大家不妨参考成就“Mad Skillz”中克里斯篇刷技能点的方法，在刷技能点的同时将这个杀敌数补完。



君たちをゾンビにするのはもったいない 15点
I Prefer Them Alive

成就说明 在里昂篇 Chapter 2 在大教堂遭遇 Lepotitsa（喷毒的敌人）时，保证在结束战斗后场内有 2 名女性生还者

成就拿法 这个成就最大的难点在于，玩家无法保证最后的生存者是谁，只能祈祷有两名女性生还者逃过毒气怪 Lepotitsa 的追杀，推荐玩家通关后取得更好的武器甚至是无限弹药后，以最低难度重新选关回到此处迅速将其杀死，这样就会变得十分轻松。






元空军なら出来て当たり前だ 15点
Flying Ace

成就说明 在克里斯篇 Chapter 4 驾驶战斗机时，保证战斗机不受到任何攻击通过

成就拿法 这个成就需要保证在操控克里斯操作飞机时不受到任何的损伤，前半部分只要按提示躲避好来袭的导弹并专注于攻击场景中的三架直升机（但即使未能完全击落 3 架也没有关系），后半部分掩护皮尔斯时，出现的巨人也有可能对飞机造成损伤，但只要长按机关炮攻击巨人的口部就能使其无法靠近。值得一提的是，单人游戏时必须选择克里斯才能获得这个成就，而联机合作时只要控制克里斯的玩家完成无伤的条件，扮演皮尔斯的玩家同样能解锁此成就。由于这个驾驶飞机的部分在章节的最后，因此一旦出现失手的情况必须载入检查点重来以免浪费时间。


これが一番手っ取り早いだろ? 15点
Hard Choice

成就说明 在杰克篇 Chapter 4 中在建筑群迎战武装直升机时，爬到直升机上用麦林将驾驶员杀死

成就拿法 与雪莉迎战飞机时，正常打法是利用榴弹将飞机击落，但实际上飞机会有一定几率在高处盘旋并落下绳子放出敌兵，在战斗开始时就率先往场景中的高处爬并在高台等待飞机落下敌兵，在绳子落下的瞬间抓住绳子就可以按提示爬到飞机之上，最后装备麦林在驾驶舱前瞄准驾驶员将其杀死即可。双打时只要一方满足条件，双方均可解除该成就。


私を見つけられるかしら 15点
Sneaking Around

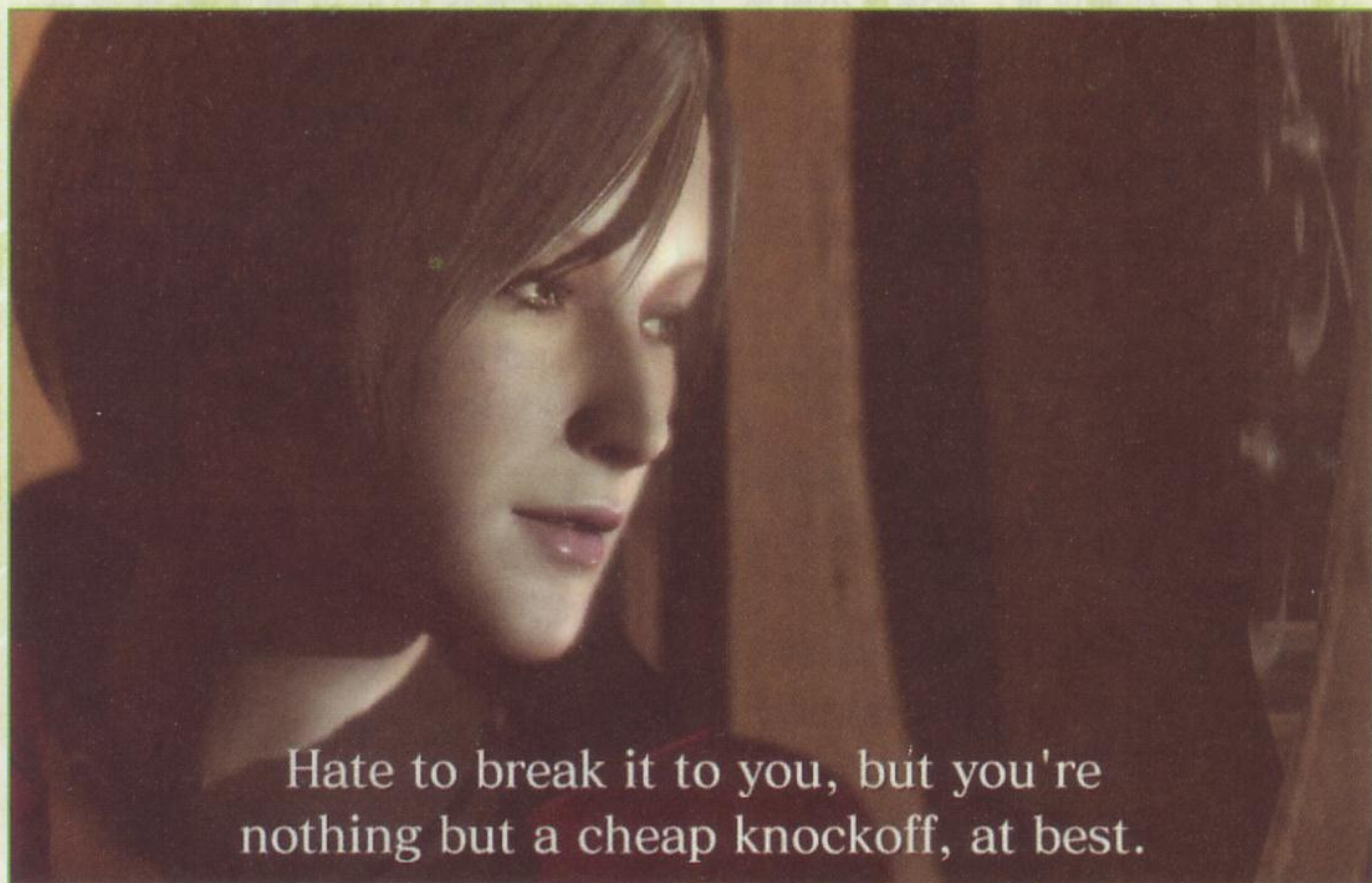
成就说明 在艾达篇 Chapter 4 中穿越船桥时从第一处探照灯开始，直到找到卡拉不被敌人发现

成就拿法 不被敌人发现的要求从第 1 次发现敌人的探照灯起计，直到发现卡拉的尸体为止，只要注意以下几个要点就应该没有太大的问题。第 1 盏探照灯处，只要剧情过后直接往前跑就能躲避过去，接下来在一路前进，在控制室内会遇到被黄蜂包围的敌人 GNEZDO，只要不与它正面相对，慢慢跟随其背后前进就能躲避，发现第 2 盏探照灯的剧情出现后，马上往前走翻越面前的箱子，其后灯光会紧随而至，这时需要翻滚蹲在左侧两个黑色箱子处稍作躲避，待灯光扫过去后进入前方的管道，在灯光往回照后从管道离开一直跑到前方的尽头升到上方，这时眼前会出现一个驻守着敌人的房间，靠在墙壁往左侧走躲避房间内敌人的视线，并用十字弓将前方梯子旁的敌人暗杀后进入上方管道，注意在管道内有 2 只爬行的 J'avo，同样用十字弓对付即可，触发发现卡拉真正身份的剧情过后，沿路一直走，从缺口跳下后面前还有最后一名敌人，提前举起十字弓瞄准将其干掉就能一路走到目的地解锁成就。如果在过程中失败，直接载入上一个检查点重来即可。


メダルマニア 30点
Covered in Bras

成就说明 获得 150 种不同的 medal

成就拿法 当玩家完成剧情模式章节或游玩一场 Agent Hunt/ 佣兵模式后，在结算画面会获得不同种类的奖牌（必须完成章节或打完一场相关模式才能获得，中途达成条件不算获得），这些奖牌的取得方法有难有易，稀有度从低到高依次为绿、铜、银、金，虽然奖牌本身除记录玩家的游戏历程外没有太大的作用，但在获得 150 个不同种类的奖牌后可以解锁这个成就。实际上在流程通关后就已经接近完成 150 个奖牌的要求，最后只要随便玩几场 Agent Hunt 以及佣兵模式，将这两个模式下各自对应的部分奖牌收入囊中就能轻松达成条件解锁成就。






エンブレムコレクター 30点
Heirlooms

成就说明 收集所有 80 个纹章。

成就拿法 除序章外，每关有 4 个纹章，具体位置可参见光盘。注意部分纹章需要特定角色才能拿到。

DLC

《生化危机 6》自发售后已经先后推出了 4 个加成就的 DLC。按微软的规定，每个游戏最多只能有 4 个加成就的 DLC，因此《生化危机 6》已经可以算是完结了。这 4 个 DLC 里，前 3 个 DLC 是 X360 限时独占的，数月后才推出 PS3 版。而最新的 SIEGE 模式前不久才刚上线。

要想搞齐《生化危机 6》全部 DLC 成就并不容易，不过所有的成就都可以在 PLAYER MATCH 中解除，而且最低两人即可开局，因此可以采用对刷的方式。当然还是有部分成就要求两名以上玩家的。

猛攻模式

原名	Onslaught Mode
价格	320 MSP

这是 4 个 DLC 中可玩性最高的一个，即俗称的佣兵对战模式。在这个模式中，两名玩家在两个平行世界中打佣兵模式，双方互相不能直接干扰，但可以把自己连杀的怪物送给对手。连杀最高 30 个，超过 30 或连杀断掉的话就会把当前的连杀自动送给对手，此外也可以按键提前送怪。送去的怪物种类视连杀数量而定，从最弱的丧尸到强力的猩猩怪都有。


四面楚歌 45点
Surrounded on All Sides

成就说明 累计送给对手 2000 个怪物。


オンスロートアバランチ 30点
Take the Stage

成就说明 在 3 个场地中都战胜对手。

成就拿法 不要求连胜。需要注意的是如果你没有进行单机的话，将只能选择初始场地。


ウルトラコンボ 30点
Killer Combo

成就说明 首次完成 30 连杀。

成就拿法 就算没有佣兵底子的人也不用担心，可以等对手送来大量怪物时用手雷轻松搞定。


カーネイジブリンガー 10点
You Are S.O.L.

成就说明 累计用你送过去的怪物干掉对手 10 次。

成就拿法 有点听天由命。最好是双人配合，1P 专心连杀和送怪，2P 只杀普通怪物。送过去的怪物为黄绿色，很好辨认。是否成功可以通过在战果统计中看有没有拿到对应的勋章来判断。


デッド・オア・アライブ 10点
Kill or Be Killed

成就说明 在倒地状态下赢得胜利。

成就拿法 最简单的方法就是双方约好，差不多同时倒地即可，这样肯定有一个人能解，之后再就要看运气了。已经解除的一方可以在倒地时多移动或开枪还击，从而延长存活时间。利用场地上的汽油桶、陷阱等物体可以加速死亡。

掠夺模式

原名	Predator Mode
价格	320 MSP

在这个模式中，一名玩家要扮演剧情中威风八面的抓抓怪 Ustanak，其他玩家扮演主角们躲避或消灭它。

Ustanak 的手感很出色，远胜 Agent Hunter 模式中的那些牛鬼蛇神。此模式最低两人开局，不过一对一的情况下，只要人类被 Ustanak 抓起就会立刻结束游戏，因此最好有三个人来配合。



ハンテッドからハンターへ 45点
Not without a Fight

成就说明 打败 Ustanak 20 次。



アンストッパブルヒーローズ 30点
Invincible

成就说明 在主角方没有任何队员被 Ustanak 抓住的情况下，打败 Ustanak。



パーフェクトプレデター 30点
Easy Pickings

成就说明 在一分钟内用 Ustanak 干掉所有主角。

成就拿法 两人开局，然后一上来抓住主角就算获胜了。



キャプチャーキング 10点
One Is Never Enough

成就说明 扮演 Ustanak 时累计抓住主角 50 次。

成就拿法 最好是三人配合来解，因为两人游戏时每局只能抓一次。三人游戏时当一人被抓时，另一名扮演主角的玩家可以靠近他用 QTE 将其拯救。之后扮演 Ustanak 的玩家可以再抓，然后再救。如此反复，一局之内抓十来次都可以。



窮鼠猫を噛む 10点
Held Captive

成就说明 当场上只剩一名主角时击败 Ustanak。

成就拿法 只需两人开局，然后让扮演主角的玩家快速击败 Ustanak 即可。用此法可以同时解除 Invincible。



生存模式

原名	Survivors Mode
价格	320 MSP

这是比较传统的对战模式，不过场地中还会有丧尸来干扰。这个模式有两种玩法，分别是 Deathmatch 和 Team Deathmatch。区别在于前者中玩家死后不能复活，后者死后可以复活。不过比较特别的是复活后玩家会以丧尸的形态出现，如果能成功干掉对方玩家控制的人类，就能转变为人类。这个模式的成就需要不少时间才能解除。



ウィニングストリーク 45点
Last Man Standing..Again

成就说明 连赢 5 场。

成就拿法 可以两人开局，选择 Deatchmatch，只要连续干掉对手 5 次即可解除。



スタンディングオベーション 30点
Take 'Em All Down

成就说明 累计干掉 100 个玩家控制的人类。

成就拿法 很花时间。推荐是打 Deathmatch，选择第一张地图。双方约好在中央的天桥见面，选择有狙击枪等强力武器的角色。两人对刷，需要 200 局；三人对刷，需要 150 局；四人对刷，需要 136 局。人越多，耗时越短。



ラストリゾートファースト 45点
Kung Fu Fighting

成就说明 只用体术活到最后。

成就拿法 只能在 Deathmatch 中解除，只要用体术干掉对手就可以了。



リベンジ・フロム・ザ・グレイヴ 10点
Staying Alive

成就说明 以人类的身分复活。

成就拿法 只能在 Team Deathmatch 中解除，而且至少要有三人。想解成就的人要在两个人的那边，首先让单独一边的玩家将想解成就的人打死，这样他就会以丧尸身分复活。之后如果能控制丧尸干掉对方的玩家，就可以了。



リアルサバイバーズ 10点
Team Effort

成就说明 在我方没有任何人阵亡的情况下获胜。

成就拿法 必须在 Team Deathmatch 中解除。由两个人的那边干掉另外一名玩家即可。

围攻模式

原名	Siege Mode
价格	320 MSP

这是《生化危机 6》最新的一个 DLC，不过可玩性却是最差的。游戏的玩法有些类似于本篇的 Agent Hunter 模式。攻方扮演丧尸，目标是干掉由 AI 控制的 BSAA 特工。守方扮演主角，目标是保护 BSAA 特工。无论是攻方还是守方均可以无限复活，其中攻方在被守方打死之后更是可以变身为更强的生化怪物。当 BSAA 特工阵亡后，就会开始第二局的比赛，攻守双方交换位置，第二局的时限为第一局的用时。两局比赛结束后，用时短的一方为赢家。

这个 DLC 需要玩家干掉 100 个玩家控制的主角和 100 个 AI 控制的 BSAA 特工，十分耗时。特别是后者，每局最多只能杀死 1 次，相当坑爹。除此之外的成就都不难，可以在两人对刷的过程中自动解除。



ジェノサイド 45点
Everybody Dies

成就说明 干掉 100 个玩家控制的主角和 100 个玩家控制的怪物。

成就拿法 非常耗时间。幸好目前有 BUG，玩家干掉由 AI 控制的怪物也算数，因此只有干掉 100 个主角比较麻烦。推荐是选择冰洞地图，用普通的丧尸的扑咬即可。在被咬方不挣脱的情况下，两次扑咬即可将满血的主角咬至倒地，之后再补一下就能将主角干掉，如果被 AI 抢到则不算数。推荐是两人开局，每局平均可刷 2~4 人。



アンストッパブルヴィランズ 30点
Civilian Casualties

成就说明 干掉 100 个 BSAA 特工。

成就拿法 推荐去打高架桥地图，选择海伦娜。开场后 BSAA 特工的位置是固定的，用三颗手雷可以将其炸至濒死，之后玩家再冲过去补刀即可。扮演刀手时前冲中的攻击一次可以打掉 15% 的 HP，十分给力。用这种最速刷法，算上读盘大概两分钟即可完成一局。但尽管如此，还是得近 4 个小时才能搞定。



アサシン 30点
Murder Spree

成就说明 扮演怪物在没有死过的情况下干掉 BSAA 特工。



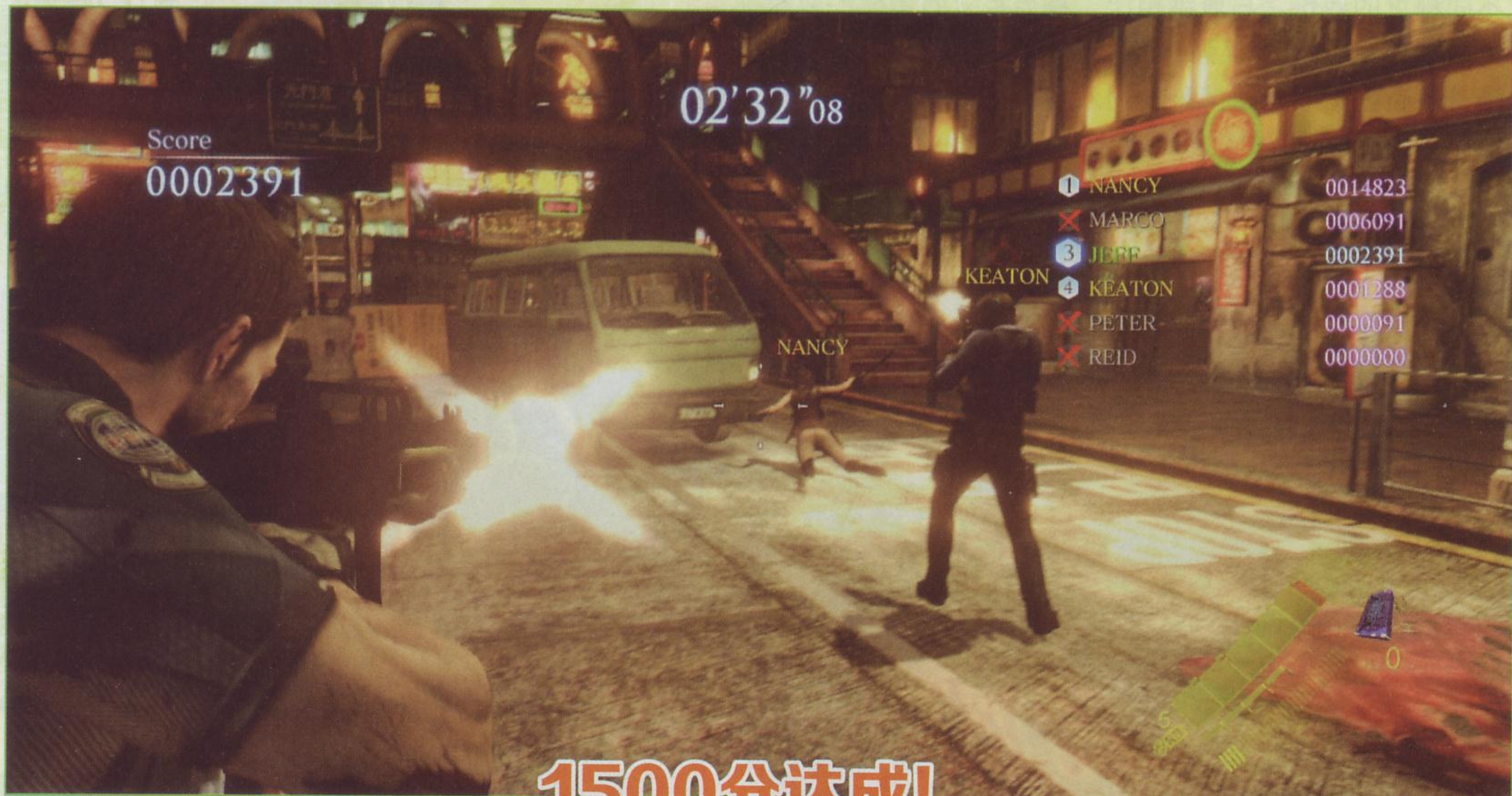
ヒーローズ&クリーチャーズ 10点
Two Sides of the Same Coin

成就说明 累计获胜 10 次。



エースボディガード 10点
Protect and Serve

成就说明 在 BSAA 特工不受任何伤害的情况下完成游戏。



1500分达成!

文 铃 美编 心の永恒

海盗刺客 称霸加勒比海！

不少粉丝应该都没有料到四代会来得这么快，毕竟在康纳之前的刺客前辈 Ezio 共有三款重要作品，不管育碧方面在续作的推出上有着怎样的计划，反正新作已经公开，而且它看上去非常棒。《黑旗》的主角虽然是一名“新人”，但他与三代主角康纳有着密切的联系。目前本作的发售日已确定为 2013 年 10 月 29 日，将会登陆主流平台和次世代主机平台。与《刺客信条Ⅲ》一样，本作也会有官方中文版推出，上市时间暂定为 11 月。

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

刺客信条Ⅳ 黑旗	Ubisoft	动作
X360 Assassin's Creed IV: Black Flag		美版
2013年10月29日	人数未定	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

《刺客信条Ⅳ 黑旗》的主角为爱德华·肯威（Edward Kenway），他是《刺客信条Ⅲ》中主角之一 Haytham 的父亲，也就是康纳的祖父。爱德华在游戏中是一名私有武装船的船长，海盗身分的他半路出家成为刺客，是肯威家族的第一名刺客。游戏背景被设定在 1715 年左右的加勒比海域，历史上著名的海盗黑胡子、查尔斯·范恩等都会在游戏中有不同程度的戏份。与康纳相比，身为祖父的爱德华要显得更加睿智，个人魅力更强，处事果断且具有极强的行动力。他随身装备多把手枪，擅长使用双刀，战斗能力比起历代的任何一名主角都有过之而无不及。



■双枪在群战中具有致命杀伤力。

全新主角 爱德华·肯威

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

■本作可以捕鲸。

海战比例大幅上升

主角为海盗刺客的本作中，海战比例会大幅上升，游戏有近40%的任务都会在海上进行，还会加入不少海上随机事件。海战部分包括使用望远镜观察敌情，战船间的开炮对射，以及登船进行肉搏。除了常规的海战，游戏还收录了海底寻宝、岛屿探索、捕鲸等诸多元素，场景风格包括天气变化的海域，殖民地，美丽的岛屿，玛雅遗迹，热带雨林。制作小组表示将倾力打造本作，实现海上部分与陆地部分的无缝衔接。

■海底寻宝是本作的期待点之一。

■本作的登船战将更为激烈。

■动态天气系统对海战的影响巨大。

■隐匿刺杀将会被提升到一个崭新的高度。

隐匿刺杀地位提升

制作小组表示，本作会大幅提升隐匿刺杀的地位，这在游戏的潜入、跟踪、岛屿探索等部分都会有所体现。本作将会在关卡设计上下功夫，尽可能地提供可行的环境元素，让玩家总有使用隐匿方式来进行游戏的机会。不仅如此，敌人的反应在本作中也会有相当大的调整，他们的警惕性会更高，表现出的反应也会更加真实。攀爬要素在本作中则会适当减少，系列特色之一的通缉度也会因为不太符合本作中的背景设定而取消。

超豪华制作阵容

育碧旗下的大作经常由多个工作室联合制作，“《分裂细胞》系列”和“《孤岛惊魂》系列”的作品都有类似的开发模式，但像《刺客信条Ⅳ》这样动用育碧八个工作室来进行开发的，还是显得比较罕见。本作从2011年夏季开始就已经投入开发，育碧蒙特利尔毫无疑问在开发工作中扮演主导角色，而育碧新加坡、育碧索非亚和育碧魁北克会在单机模式上提供协助，育碧阿讷西和育碧布加勒斯特则会把精力集中在多人模式上，育碧基辅和育碧蒙彼利埃也参与了游戏的开发，但他们具体是负责哪方面的内容还暂时无从知晓。除了这些工作室外，有部分《孤岛惊魂3》制作组的成员也加入到了本作的开发中。

文 绚世 美编 NINA

分裂细胞 黑名单	Ubisoft	动作射击
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist		美版
2013年8月20日	1人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

X360

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST

紧密联系的精彩剧情

作为潜入类型的动作射击游戏，“《分裂细胞》系列”有着不输给“《潜龙谍影》系列”的高人气。在系列游戏中，最大的魅力就在于潜入体验，射击或杀死任何敌人都可能导致任务难度提升，而敌人的AI也很高，每次玩家引发警报后敌人的警戒程度就会更高一些。玩家需要选择最隐蔽的路线，通过迅速且果断的方式解决敌人。同时该系列的独特魅力还在于后期加入了优秀的联机要素，而新作会有什么变化？让我们一起来看看。





■山姆的传奇故事再临。



■以暴制暴。

吸取了上作的教训，育碧的多伦多工作室在剧情设计上更加谨慎，这次的剧情并没有架空前作，而是设计在原作的6个月之后，讲述的是美国对全球三分之二的国家派出了驻兵，引起了恐怖组织的不满，他们策划了一场名为“黑名单”的恐怖计划，随着倒数逐渐加强对美国资产的袭击以迫使美国撤出军事力量。玩家扮演的山姆·费舍尔（Sam Fisher）受到了总统的秘密委托，获得了总统的特别授权，让他可以凌驾于法律之上，以暴制暴或用暴力获取重要的信息。在倒数到0之前打倒这些恐怖分子保护美国。

强化的画面要素和动作要素

本作大幅度强化各方面要素，包括光影效果、视觉特效风格和动作捕捉系统等。由于本作是一款潜入类型的动作射击游戏，因此游戏的很多场景都会在黑暗中出现，强化的光影效果将带给玩家更为写实的体验，同时还引进类似《战地》系列"的光晕效果。从公布的游戏实际画面上看，本作的光影效果相当逼真，整体风格类似《分裂细胞混沌理论》。

除视觉效果之外，本作利用动作捕捉系统，在动作要素上也做了不少加强。在之前的系列作中只有单调的几种击杀动画，而本作增加至 90 多种！在杀戮技术上也有不少流派加入，一定能让玩家大呼过瘾。



■大幅强化的光影效果。


■强化的动作要素。


■利用SMI分析敌人动向。

新增的便利系统



除了对游戏本身进行强化外，本作还加入了一些新的系统要素。为了方便玩家，本作加入了"Strategic Mission Interface（战略任务界面）"，简称"SMI"。SMI 可以帮助山姆分析、评估并选择最佳的行动路线。当玩家被敌人接近时，可以选择呼叫空中支援等行动让战斗变得轻松。"Killing in Motion"系统也有了全面的强化，玩家可以一次性标注大量的敌人并同时击杀，可以感受到淋漓尽致的流畅感。而之前大受好评的多人模式"Spies vs. Mercs"在本作正式回归。除此之外，还加入了 Kinect 的语音识别功能，玩家可以利用语音控制对敌人发起奇袭。

死亡空间3	EA	动作射击
Dead Space 3		美版
2013年2月5日	1～2人	59.99美元
对应Kinect		对应玩家年龄：17岁以上

X360

越是深入玩《死亡空间3》，就越是觉得本作有种表里不一的奇妙差异，从外在来说，本作可以说是很大程度上倒向了主流射击游戏设定，加入了类似掩体系统的设定，也有使用枪械的敌人登场，加上被全面"整容"过的女主角艾丽，服务观众的意识非常明显。但另一方面，明明是一个恐怖题材游戏却有着极长的流程，还有三个与成就相关的特殊模式，每一个都要重新把流程打一遍，加上尸变体诡异的造型和可怕的叫声，证明了本作并没有完全丢弃系列惯有的核心向风格。两者相互作用之下，游戏流程给人的感受特别奇妙。幸好，游戏本身所提供的乐趣并没有因为这种矛盾而减弱，相信各位读者还是能够从本作当中得到良好的游戏体验。本次专辑攻略在杂志攻略基础上加入了对三个特殊模式的心得建议和全收集内容，光盘也有对应的收集视频，方便各位玩家早日全成就，同时还有最新的DLC"觉醒者"（Awakened）的攻略登场，希望能够帮助各位玩家更好地体验本作的新增内容。

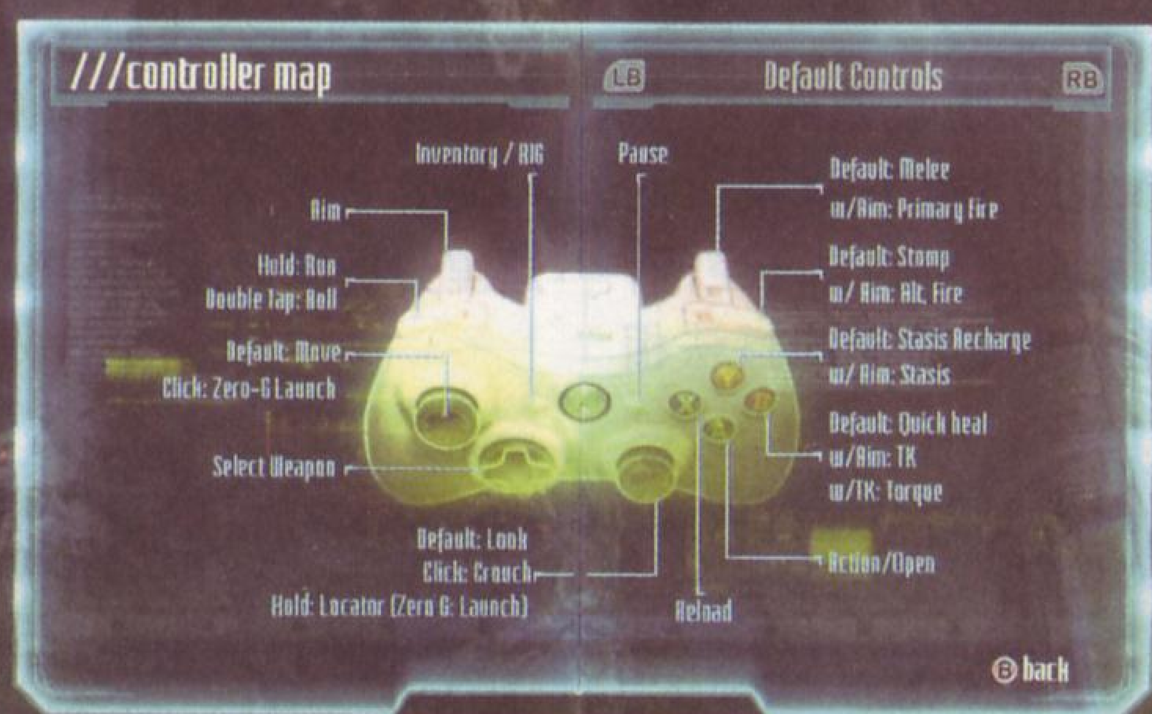
文 稀饭 美编 NINA



职业工程师标准虐尸课程教材简介

操作列表

按键	按键功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
LT	举枪
RT	近战攻击/举枪时为上部喷口射击
LB	奔跑/双击翻滚
RB	踩踏/举枪时为下部喷口射击
A	调查/确定
B	快速治疗/取消/举枪时为使用TK能力
X	上弹
Y	填充静止力场能量/举枪时为发射静止力场
十字键←	更换为武器1
十字键→	更换为武器2
十字键↑	更换为清道夫机器人
LS	进入零重力状态/脱离零重力状态（需位于太空或特殊区域）
RS	蹲伏/长按开启导航
START	开启系统菜单
BACK	开启角色菜单



特殊操作说明

近战攻击

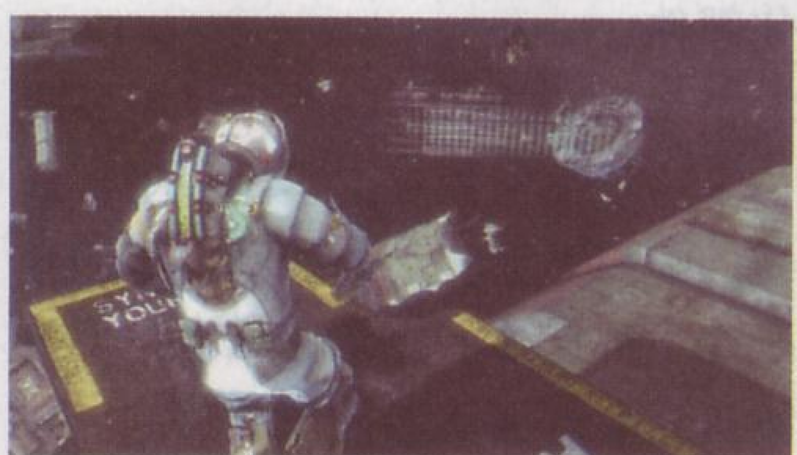
本作的近战攻击发动方式和去年备受关注的大作《生化危机6》比较类似，但是请注意，在本作当中没有体力槽，艾萨克身为工程师也不懂太多华丽的拳脚功夫，所以近战攻击不但连招套路单调，而且威力非常低，所以只是弹药紧缺时不得不而用的攻击方式。

翻滚

从目前的使用体验看来，本作的翻滚不具有无敌时间，但在合适的时机使用能够躲开某些敌人范围比较狭窄的攻击，不过大部分时候，建议玩家使用静止力场来对付欺身靠近的尸变体，翻滚还是留在和人类敌人对战时躲避子弹和飞弹使用比较靠谱。

踩踏

系列标志性的特殊动作，尽管动作和音效都很威武，但这个动作最大的功能是用于鞭敌人的尸并获得隐藏在他们身上的物品，或者踩烂路上碰到的补给箱。极少数情况下，玩家还可以踩踏那些跑到自己脚下的敌人，但是请注意，踩踏的威力非常有限，如果玩家没信心一脚踩死敌人，还是请躲远点然后用武器解决比较实在。



TK能力

同样是系列标志，TK能力是重要的解谜能力，某些情况下还可以在战斗中为玩家提供帮助，例如吸取敌人身上掉落的触手尖端，用作武器射向敌人。在使用TK能力后，玩家往往需要作出一些额外的操作，吸起物品后，可以用RT键将其射出，而锁定门把或其他机关时，可能需要连打B键扭动，也可能是持续按住B键转动，而在锁定了一些可以用TK能力拖动的大型物件时，玩家只要用右摇杆移动视角，就可以顺便拖动物体。任何时候，只要玩家松开LT键，TK能力将会立刻解除。

静止力场

这一能力同样也是系列标志，玩家在使用时要注意几点，首先，静止能量槽是在艾萨克的护甲右肩胛处，虽然看起来是能量槽，但无论是使用还是恢复都是按格数来计算，没有强化的情况下，玩家只有两格能量，也就是只能连续发射两次静止力场，通过升级，格数可以变为四格。玩家有携带静止能量填充包的情况下，不举枪按下Y键或者在举枪并且能量耗尽的情况下按Y键，艾萨克都会使用填充包立刻填满能量槽，不过后一种填充方式会在填充的同时放出一次静止力场，所以会倒扣一格能量槽。如果手上没有能量填充包，玩家在等待一段时间后，能量槽也会自动填充，每填充一格就要重新等待相同的时间，升级防护服的静止力场填充项目可以缩短这个等待时间。



清道夫机器人

玩家在第五章才会获得这个小机器人，它的用途就是搜刮地图中各处的资源点，然后将得到的资源带回工作台，并送进玩家的资源储备中。使用清道夫机器人的方法在流程中有提及，这里会更详细地讲解一下。首先，游戏中的许多场景都有资源点，而如果场景中存在资源点，当玩家装备清道夫机器人并按下LT键举起，会看到一个绿色界面，界面中有三个元素，两边的箭头表示附近资源点所在的楼层，箭头向上就是在上层，向下是下层，如果两个箭头对准中间，则意味着资源点位于玩家所在的楼层。然后是中央的圆圈和一个喇叭形的指示针，指向资源点所在的方向，沿着指示针标出的方向行走，越靠近资源点，清道夫机器人会发出越响亮的提示音，而指示针中间涌出的波纹也会越来越密集。当玩家到达资源点处后，整个界面会出现第三个元素，变成一个在不断伸缩的绿色虚线圆圈，这就意味着清道夫机器人已经锁定资源点了，这时候按下RT键，艾萨克会放下机器人让其自动搜刮资源。搜刮过程需要一点时间，完成后玩家会获得提示，告诉你机器人已经返回工作台，玩家只要到达任何一个工作台处，就可以看到机器人停



在工作台下方，这时启动工作台，清道夫机器人会被回收，所搜刮的资源会在工作台界面结算然后汇入玩家的资源储备中。

流程中玩家会获得更多的清道夫机器人，而在某些场景中，会有相邻的资源点出现，这时候玩家可以连续放下两个清道夫机器人，来获得更多的资源。

零重力状态

最典型的零重力状态区域就是太空，而在后期，玩家也会在外星人城市中遇到一些能够产生零重力状态的装置。这个状态下，艾萨克的情况类似于在飞行，不过却可以通过脚下重力靴的帮助在平整的建筑平面上行走，两种状态之间的切换也非常简单，都是通过按下 LS 键实现。其中进入飞行状态比较直接，在任何行走的平面上都可以立刻进入，而从失重飞行变为普通行走状态则要麻烦一点，需要在飞行状态中靠近一个平面，然后平面上出现了绿色落地标志后才可以执行。如果玩家看不到脚下，请注意艾萨克背部 RIG 装置处，也会有按键提示。

当玩家成功降落在平面上，一切操作将会和平常一样，而如果玩家处于飞行状态，某些按键的功能会发生变化，例如奔跑键变成了加速飞行，而踩踏变成了复位，持续按住后艾萨克会恢复到正常重力状态下的身体朝向，在没有重力也没有上下左右概念的太空中这一功能非常重要。

本作的前半部分有不少需要进行太空飞行的关卡内容，因为太空中没有氧气，玩家需要通过用 TK 能力将漂浮在太空中的氧气瓶拉到身旁，然后在保持 TK 状态的情况下按 A 键使用，这种氧气瓶也存在于飞船残骸上标有氧气元素 LOGO 的储存格中，打掉外壳就可以看到。

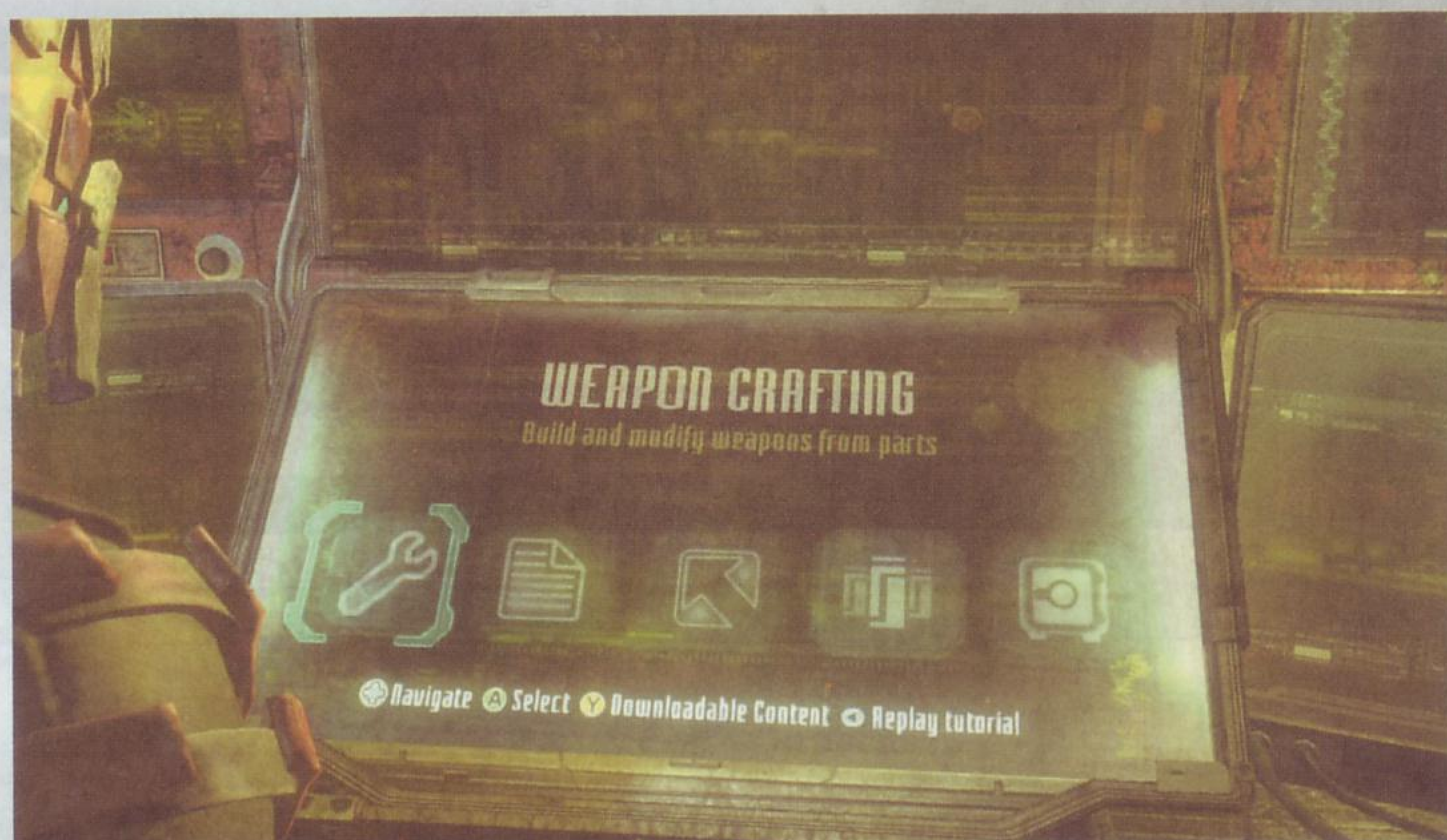
蹲伏与掩体

许多玩家在看到本作的预告片时可能会觉得本作变成了《战争机器》那样靠掩体和敌人打枪战的 TPS，不过实际上本作的基本系统还是和之前的“《死亡空间》系列”作品一样，并没有真正意义上的掩体系统，但是对应能够使用枪械的敌人出现，本作中艾萨克的确可以利用掩体，那就是进入蹲伏状态，这时候艾萨克的身体高度和一般的掩体差不多，所以只要站在掩体后方就可以挡住绝大部分敌人的炮火。而在这种状态下，玩家如果举枪，则艾萨克会抬起上身，正好把上半身探出掩体外，此时他既能用枪械攻击敌人，也可以被敌人的射击命中，而只要玩家松开举枪键，艾萨克会立刻恢复蹲伏状态，从而继续藏在掩体后。在和人类敌人战斗时，蹲伏和翻滚会是玩家的好帮手，但如果碰到尸变体，还是请乖乖站起来把它们碎尸万段吧。



工作台（Bench）

工作台是本作中玩家用于制造武器、改造武器、增添电路晶片和制造或分解物品的地方，同时在流程中玩家也会需要靠工作台来合成任务物品，并且在工作台中放入新找到的枪械部件、电路晶片和武器蓝图，还有接收清道夫机器人找到的资源。当玩家激活工作台后，首先会看到工作台的主要界面，下面是每一个选项的功能简单介绍，后面将对每一个选项的详细内容进行讲解。



1.Weapon Crafting（武器制作）： 玩家在此界面中能够制作新的武器，或更改装备的武器上的部件。
2.Blueprints（蓝图）： 查看玩家目前所拥有的蓝图，如果有足够的资源和部件，则能够按照蓝图制作武器。
3.Weapon Upgrades（武器升级）： 装备并调整武器的电路晶片。
4.Craft Items（制造物品）： 消耗资源制造对玩家有帮助的物品。
5.Safe（蓄物箱）： 管理玩家身上的物品，可以将暂时不需要的物品存入，又或是取出物品。

武器制作

作为本作的核心系统之一，武器制作系统给予了玩家更大的自由度和战术上更大的思考空间，尝试不同组合带来的不同打法相当有趣。进入这一选项后，玩家可以看到三个选项，左方与右方是目前玩家装备的两把武器，而中间的“NEW”则是创建新武器，这里先讲解创建新武器。

创建新武器

第一步．玩家首先需要选择武器的托架（Frame），托架决定了武器的一些基本数值，例如是否有下方武器安装位置、电路晶片槽数量和是否有附加数值等等。托架有许多种，被分为基本的两类，分别是标准型（Standard）和重型（Heavy），这两种类型会影响武器引擎的攻击方式，也会影响玩家能够选择的武器喷口。

第二步．选择好托架后，玩家需要选择武器的上部引擎（Upper Tool），引擎是决定武器基本攻击方式的部件，同时也决定了武器本身最基本的攻击数值，在这一界面中，玩家还不能看到武器的攻击方式，不过只要选择了引擎并进入武器调整界面，就可以从中间的枪械发射动作中看到武器的攻击方式，如果对于武器的攻击方式不满意，也可以在该界面中调整。

第三步．选择好上部引擎，玩家就会进入武器调整界面，这一界面分为八个选项框，从上到下，从左到右分别是：

1.Upper Tool（上部引擎）： 玩家在之前步骤中选择的上部引擎，选择这一选项，玩家可以更改上部引擎的类型。
2.Attachment 1（强化部件1）： 武器顶部的强化部件位置，玩家能够选择包括瞄准镜在内的一部分强化部件。
3.Upper Tool Tip（上部引擎喷口）： 玩家可以在这里选择上部武器的喷口类型，不同的喷口不但会改变上部武器的数值，相当一部分喷口还会改变武器的攻击方式。注意，绝大部分喷口是对应武器引擎和托架的，选择了不对应的武器引擎和托架后，喷口会自动卸载。
4.Lower Tool（下部引擎）： 武器的副发射口所使用的引擎，这一部位能够使用的引擎除了上部引擎能够使用的部件外，还可以使用专属的下部引擎部件。
5.Lower Tool Tip（下部引擎喷口）： 这个部位所沿用的规则和上部引擎喷口一样，不过有部分喷口只有在这一选项可用。
6.Frame（托架）： 玩家在之前步

骤中选择的托架，在这个选项中可以更改，但需要注意的是，更改托架会卸掉全部已装备的电路晶片，如果托架的类型不一样，还会改变武器的攻击方式。

7.Upgrade Circuits（升级电路晶片）：玩家在这一选项中能够更改武器装备的电路晶片，还可以耗费资源扩展托架的晶片槽，因为这一项目与主界面中的“武器升级”功能一致，详细讲解将在后文中提及。

8.Attachment 2（强化部件2）：武器侧面的强化部件位置，同样能够装备强化武器能力的装置，不过部件和“强化部件1”之间有部分不共通。

选择好所有8个位置的部件后，玩家就可以退出该界面，然后选择放置这把新武器的位置，选择左方或右方会替代之前装备在该位置的武器，而选择中间的蓄物箱则会直接把武器收藏起来。

调整武器

在武器制作界面选择左方或右方的已装备武器会直接进入到武器调整界面，即创建新武器的第三个步骤中的界面，能够进行的内容也和第三个步骤一致。这里将详细解说一下这个系统，首先，玩家可以利用手上拥有的部件来随意DIY自己的武器，而如果玩家手上的资源充足，还可以选择任意一个项目里物品列表的第一项，这些项目的功能是让玩家花费资源直接制造新的部件，这些部件可以是玩家已拥有的部件，也可以是玩家尚未拥有但已经懂得制作的部件。然后，玩家需要记得部件之间的从属关系，托架是最基本部件，之后是上部引擎和下部引擎，最后则是两个喷口，而强化部件和电路晶片则是独立的额外增益。最后，记得利用好单人战役中的“武器测试间”（Weapon Crafting Arena），在这个模式中，玩家可以召唤出怪物来测试自己手上武器的攻击方式和击打敌人的效果，并且在这个模式中射击不会耗费任何玩家物品栏中的弹药。

蓝图

蓝图算是对武器制造系统的一个补充，只要手上有足够的资源或部件，玩家就无需费时费力地去武器制造界面中调整，直接用蓝图做出预制的武器即可。在游戏初期玩家就会拥有大量的武器蓝图，之后在流程中还可以收集到一些更为稀有的蓝图，用于制作更为强力的武器。同时，如果玩家拼出了一把强力的武器，也可以将其作为蓝图保存起来，并且在这个界面中重新制作或分享给朋友。按照蓝图制作武器需要消耗资源，具体的消耗数值将会在界面下方列出，而如果玩家手上有相应的部件，则可以不消耗任何资源地把武器拼装起来。

武器升级

这一界面的功能和调整武器界面中的“升级电路晶片”是基本一致的，不过玩家不需要进入武器部件调整界面，而是在选择其中一把装备的武器后直接进入装备电路晶片的界面，下面将对这一界面进行详解。



武器数值



本作中，武器数值共有四项，分别是Damage（伤害，简写DMG），Reload（上弹，简写RLD），Rate of Fire（射速，简写SPD）和Clip（弹量，简写CLP）。这四个数值也归纳了电路晶片的四个类型，但是请注意，游戏中的许多晶片往往会影响两个数值，所以在分类上也会被同时归类到两个类型中，例如一个“+2 Damage，+1 Reload”的电路晶片会被同时分类到Damage和Reload类型中。

数值决定了武器的最终表现，每一个武器都会拥有四个数值的数值槽，槽中共有19格，基本上，数值每提升一格，武器在该数值上的表现就会加强。但因为不同武器有着擅长的数值和不擅长的数值，所以玩家在装备晶片时获得的效果也并不相同，+1并非就表示加一格数值，而是按照武器在该数值上的表现而获得比例加强，例如一个武器在伤害方便表现较强，那么+1伤害能够令数值槽增加一格以上，而如果武器本身在射速上表现较差，+2射速也只能令数值槽增加半格。如果玩家通过晶片增益来令数值槽到达顶点，则会令武器在该数值所影响的方面达到最佳表现，超出上限外的数值将不会带来任何增益。

晶片装备与制作

晶片槽最大数量可以达到八个，其中上面四个对应上部武器，下面四个对应下部武器，如果玩家的武器没有下部武器，则对应的晶片槽也不可用。装备晶片很简单，选择一个晶片槽，然后在四个晶片类型中选择一个，再挑选合适的晶片镶嵌到晶片槽中即可，在选择晶片时，界面下方会给出更换晶片后给数值带来影响的预览，如果武器装备了两个引擎，则会分别显示出上部武器和下部武器的数值，晶片只能影响晶片槽对应位置的武器，但上弹数值除外，因为本作中上弹会同时更换上部武器和下部武器的弹匣，所以这一数值是两个武器部件数值的平均值，晶片带来的影响也会被平均分享。

晶片槽的初始数量取决于托架本身，但是哪怕一个托架的晶片槽不足八个，玩家也可以通过消耗资源来扩展晶片槽，使晶片槽的数量到达八个。除了装备在游戏过程中得到的电路晶片外，玩家也可以花费资源制作晶片，选择一个晶片槽，在进入到选择晶片类型的菜单后，选择自己需要的类型，进入该类型的晶片菜单后，选择第一项“Construct New Circuit”，即可在列表中选择所需要制作的晶片。制作晶片所需要消耗的资源会显示在界面下方，制作完成后，玩家还可以选择是立刻装备晶片，还是暂时把晶片放在库存当中。

制造物品

这个选项中，玩家可以消耗手上的资源制作出各种物品，它们都是对玩家攻关过程中有所帮助的道具，下表中将列出制造物品的名称、所需资源和效果。同时，在这一项目中，我们将会一并讲解资源的名称，应用的领域和获得的途径。

制造物品列表一览

物品名称	所需资源数量	用途
Ammo Clip	100 Scrap Metal	弹药，用于装填弹匣。
Small Med Pack	40 Somatic Gel	小急救包，使用后恢复少量生命值。
Medium Med Pack	100 Somatic Gel	中急救包，使用后恢复中等量生命值。
Large Med Pack	240 Somatic Gel	大急救包，使用后恢复大量生命值。
Tungsten Torque Bar	20 Tungsten、100 Scrap Metal	扭把，用于安装在密室大门开关上，帮助玩家开启密室。
Stasis Pack	35 Transducer	静止能量填充包，使用后立刻填充静止能量。

资源种类与获得途径一览

本作中的资源共有六种，玩家可以点开角色菜单查看，它们会被列在界面的右方。除了最后一项资源 Ration Seals，其余资源都可以通过杀死怪物和打开场景中蓄物箱和补给箱的方式获得，而清道夫机器人则能够在完成场景搜刮后带给玩家一定量的六种资源，在搜刮资源点时获得的量会相当高。

1.Tungsten：钨，游戏中最重要的资源，除了上述的常规手段外，分解部分高级电路晶片和高级部件也可以获得钨。

2.Semiconductor：半导体，主要用于晶片制作，获得途径自然是分解晶片，同时分解武器部件也能够获得不少的半导体。

3.Scrap Metal：废铁，游戏中最常见的资源，它的获得途径和半导体类似，不过玩家还可以靠着分解弹药来获得废铁。

4.Somatic Gel：医疗凝胶，除了常规手段，惟一的来源就是分解急救包。

5.Transducer：换能器，除了常规手段，惟一的来源是分解静止能量填充包。

6.Ration Seals：兑换券，能够用于购买游戏的资源DLC，这些DLC类似于抽奖箱，能够让玩家获得一定量的资源和随机的武器部件。这种资源只有靠清道夫机器人搜刮资源点后才能获得。

蓄物箱

正如这个选项的名字所示，蓄物箱的功能就是让玩家将存放在 RIG 物品栏中的道具转移到蓄物箱中，又或者倒过来，取走蓄物箱中的物品。这个界面中的一些功能玩家同样可以在其他界面中执行，包括将物品分享给合作同伴（Share）和分解物品（Sell）等等，但有一个重要功能只能在蓄物箱实现，那就是处理除了装备的两把武器外多出来的枪械，这些枪械会被保存在蓄物箱中，玩家可以在选中这些武器后将它们装备到其中一个武器栏中，又或者将其拆解，重新变回独立的部件，供其他武器使用。



防护服整备装置

玩家在到达罗阿诺克号并进行了一定的流程就便会遇到这个装置，它的用途有两个，一个是更换艾萨克的防护服外观，也就是第一个选项 Change Suit，能够更换的服装会随着流程进行而出现，通关后和下载 DLC 都会获得额外的防护服造型。第二个则是升级 RIG 装置（Upgrade RIG），被细分为三项，下面将会详细列出每一项的升级内容。

RIG升级内容一览

升级项目名称	所属分类	效果
Hit Points	RIG	提高玩家的生命值上限。
Air	RIG	提高玩家的氧气值上限。
Armor	RIG	提高玩家的伤害抵抗能力。
Energy	Stasis	提高玩家的静止力场能源上限，增加短时间内的可发射次数。
Duration	Stasis	提高玩家的静止力场作用的持续时间和影响范围。
Recharge	Stasis	减少玩家的静止力场能力开始恢复前的等待时间。
Damage	Kinesis	提高玩家用TK能力举起物品射向敌人时造成的伤害。
Range	Kinesis	提高玩家TK能力能够生效的距离。

刷资源

这个严格来说不是 BUG，是游戏本身就如此设定，因为游戏存在检查点，而玩家在任何地方保存退出后再读取游戏，都会在检查点出现，利用这个机制，玩家可以在到达另一个检查点前疯狂搜刮资源，然后保存退出，这时玩家身上的物品和搜刮的资源都会被保留，但在重新进入游戏后，在检查点之后出现的资源箱、资源点和怪物都会刷新，靠着不断地搜刮然后保存退出，玩家可以刷到不少资源。



剧情流程攻略

序章：起始
Prologue: Beginnings

剧情

200 年前，在被冰雪覆盖的陶・沃兰提斯（Tau Volantis）行星上，提姆・科夫曼（Tim Caofman）正在风雪中艰难地执行着一项任务，他的对手是可怕的尸变体（Necromorphs），这些因神印力量而产生的怪物拦在了提姆寻找目标的路上，而在他的通讯器中，厄尔・塞拉诺博士（Dr.Earl Serrano）正在不断地催促提姆加快脚步。终于，一段惊险的战斗后，提姆在一艘坠毁的飞船上找到了那个名为“圣典”（Codex）的神秘装置，然而等他九生一死地回到基地时，等待他的却是满地的尸体，和死亡的命运。基地的指挥官马哈德将军（General Mahad）在绝望中杀死了提姆，紧接着举枪自尽，而圣典，则被删除资料后遗落在了风雪之中。





●难点提示

1. 系列老玩家都知道尸变体的弱点往往不是脑袋，而是肢体，各位本作才开始接触“《死亡空间》系列”的新玩家也要记得这个守则。序章的默认武器要打中肢体还不太容易，建议对准目标的肩部附近开枪，增加命中手臂的机会，又或者干脆打它们的脚。

2. 在飞船残骸快要坠毁的逃跑阶段，左摇杆负责角色移动，LB 键负责跳跃，在冰壁上碰到有走不过去的隙缝时就要通过跳跃来跨过。注意躲避落地的引擎引发的火球，然后在滑行阶段躲在飞船左翼的导弹和引擎之间的空隙中，之后就是纯粹的剧情阶段了。

●收集品总数

Artifacts：1



●具体位置

S.C.A.F. Artifact：当玩家刚开始游戏时，会处于暴风雪中，一直朝着左边走，直到看到闪光物品后就可前往拾取，收集品是该区域的惟一可拾取物品。

第一章：暴乱中的觉醒
Chapter 1: Rude Awakening

●剧情

200 年后，月球上的新地平线殖民地中，艾萨克·克拉克（Isaac Clarke）正在他的家中倾听着信息留言，手中拿着的，是他和艾丽·郎福德（Ellie Langford）已经被撕成两半的合照。逃离了泰坦星殖民地后，两人的关系一度变得非常亲密，然而在对待神印（Marker）的态度上，两人逐渐变得南辕北辙，艾萨克已经厌倦了和任何神印扯上关系，只想要安静地生活，而艾丽却认为神印带来的危害必须被终结。两人渐行渐远，现在，艾萨克留在了月球殖民地，而艾丽则在留言中告诉他，自己已经找到了新的人生方向。

处于悔恨中的艾萨克几乎没有察觉到自己房门突然打开了，他巍巍颤颤地抓起了离子切割枪想要保护自己，却被早已跑进屋中的男子制服。约翰·卡弗中士（Sergeant John Carver）和罗伯特·诺顿上尉（Captain Robert Norton）并不想要伤害艾萨克，他们按照艾丽的请求而来。艾丽正在执行一项重要的任务，并且在不久前失去了联系，而她最后留下的讯息，就是让诺顿前去寻找艾萨克。

这时，“轮回”组织（The Circle）的士兵已经与诺顿手下的地球防卫部队开始了激烈的交火，三人匆匆撤离，艾萨克还被爆炸推到了下水道中，一番交战后艰难地来到了撤离点，他却发现该处的士兵已经被悉数消灭，而轮回组织的领导者雅各布·丹尼克（Jacob Danik）正在等着艾萨克的到来。这个统一教（Unitologist）旗下武装部队的领袖还是个狂人，他炸毁了殖民地中的神印实验室，让包裹在其中的神印暴露出来，也令整个月球陷入了尸变危机中。

艾萨克躲过了丹尼克的处决，摔落在尸堆中，神印的影响立刻就对部分尸体产生了作用，死去的地球防卫军士兵化为怪物向着艾萨克扑来，不过却敌不过对此早已有着丰富经验的艾萨克。在尸变体和轮回组织士兵的夹击中，艾萨克惊险地与诺顿的飞船汇合，最终逃离了月球。

●难点提示

1. 刚开始玩家会遇到的敌人都是人类，弱点自然是头部，快速地用爆头杀死他们即可。

2. 在遇到尸变体前的战斗都不难，而在遇到尸变体后，玩家除了需要迅速地改变战术，集中攻击敌人的肢体外，还要记得小心地上躺着的尸体，它们有可能是尚未进入警戒状态的敌人。

3. 在一个有水果摊的街道处会遇到大量尸变体袭击，记得多多跑动周旋，被前后夹击可就死定了。

4. 在火车站处，先观察上方的屏幕，然后按照指示来拉动车厢，先是左方的一号车厢，找到车身上的蓝色 LOGO，那就是能够使用 TK 能力移动的标志，举枪，对准标志处按 B 键，推动右摇杆把车厢拖到中央的圆盘处，等车厢调转方向后，继续推动车厢，将其推进前方的空轨道处，然后再把二号车厢拖到中央即可。

5. 火车上遇到的仍然是人类敌人，爆头杀死即可，之后跳上飞机起落架，会有一次简单的 QTE，连打 A 键即可。

●收集品总数

Artifacts：2
Logs：2

●具体位置

Audio Log：就在游戏刚开始艾萨克所在的屋子的桌子上，电冰箱的左方。



Text Log：在艾萨克的床头。



EarthGov Artifact：当玩家遇到一条车来车往的自动公路时，走到附近的静止力场补给器旁，往左看，会发现收集品就在隔壁屋子，停止车流后可以前往拾取。



Unitologist Artifact：通过首次遇到尸变体的区域，乘坐电梯来到下一层后，离开电梯右转，就在办公桌后方。



第二章：独力奋战
Chapter 2: On Your Own

●剧情

从医务室中醒来，艾萨克了解到了三个事实。一，约翰·卡弗中士有个可爱的孩子，二，这个孩子和他的母亲都被丹尼克杀死了，三，这种经历让卡弗变成了一个相当难相处的人。但和他身处的飞船尤朵拉号（USM Eudora）遭遇到的危机比起来，卡弗的坏脸色简直不值一提。一行人来到了艾丽最后失去联络的地方，陶·沃兰提斯行星附近的空域，但当他们锁定艾丽发出的求救信号，并发现一个残缺不全的小行星后不久，就遭遇到了危机，整个太空区域中不但布满了飞船残骸，而且还有大量的宇宙水雷，尤朵拉号被炸毁，艾萨克拼死找到了一件太空船外活动防护服（EVA Suit），然后护送着带有其他飞船成员的密封舱来到了求救信号的发送地点：罗阿诺克号（CMS Roanoke）。

●难点提示

1. 飞船上的逃亡阶段其实很简单，一路往前跑然后等待进入剧情即可，进入太空后，飞到密封舱附近，按照箭头提示用 TK 能力移开两个固定锁，然后飞到舱口下方的屏幕处按 A 键就可以释放密封舱。后面的飞行阶段则需要小心躲避前进路上的飞船残骸，并记得举枪击破迎面而来的地雷，最后遇到一个无法躲避的大残骸时，躲在前方飞行的密封舱之后即可。飞行时的操作是左摇杆控制方向，LB 键负责加速飞行，举枪射击的操作和平常一样。

2. 靠近可以行走的平面后，艾萨克脚下会出现绿色的提示，这时候按下 LS 键键可以启动重力靴，恢复地面行走状态。

3. 遇到有蓝色旋转标记的大门，举枪后用 TK 能力锁定，然后连按 B 键键旋转即可打开。

●收集品总数

Artifacts：1
Logs：1

●具体位置

Audio Log：玩家从医务室醒来后，走到医务室另外一个单间中就可以看到这个录音。



EarthGov Artifact：前往驾驶室路上玩家会遇到一条长长的走廊，就在驾驶室门前，沿着走廊走到底，就会遇到这个古遗物。



第三章：罗阿诺克号 Chapter 3: The Roanoke

剧情

艾萨克在船中遭遇了更多的尸变体，而当他一路杀到信号的发送地点并找到艾丽和其余两位幸存者时，却悲哀的地发现，她真的如留言中所说地找到了人生新方向，而且还成为了罗伯特·诺顿上尉的女友，这也是诺顿拼命要前往这里拯救艾丽的原因。同时，通过在船上的探索和艾丽的话语，艾萨克了解到200年前，这里曾经有一支舰队试图解决神印带来的问题，他们发现其实所有的神印都只是一个接收器，它们那无尽的能量正是来自于陶·沃兰提斯行星，也就是说，这里就是神印的母星，而通过关闭在这星球上的神印力量之源，他们就可以解决神印为人类社会带来的危机。

●难点提示

1. 玩家将会遇到Slasher，这些最常见的尸变体像个茧子一样挂在通道上，玩家可以提前攻击茧来削弱他们。Slasher的攻击方式就是靠近玩家然后跃起，用变形成镰刀状的双臂攻击玩家，他们弱点自然也是手臂，不过打断双腿也可以一定程度上削弱他们的移动能力。

2. 在需要浮空飞行的通道中遇到的Lurker是种非常弱小的敌人，平常它们移动时不需理会，等它们伸出三个能够发动远程攻击的肢体后，切断这些肢体就可以快速杀死它们。

3. 发电机处玩家需要重启三个发电机，先是用TK把上方的铁架拉到最下方，然后旋转中央的蓝色转动按钮即可，期间会有敌人来袭，发电器附近的环形通道较窄，注意躲避，尤其是后期出现的Lurker会爬到场景的上方发动远程攻击，玩家有可能会因为观察不到敌人而被偷袭。

●收集品总数

Artifacts: 1

Logs: 2

Weapon Parts: 2

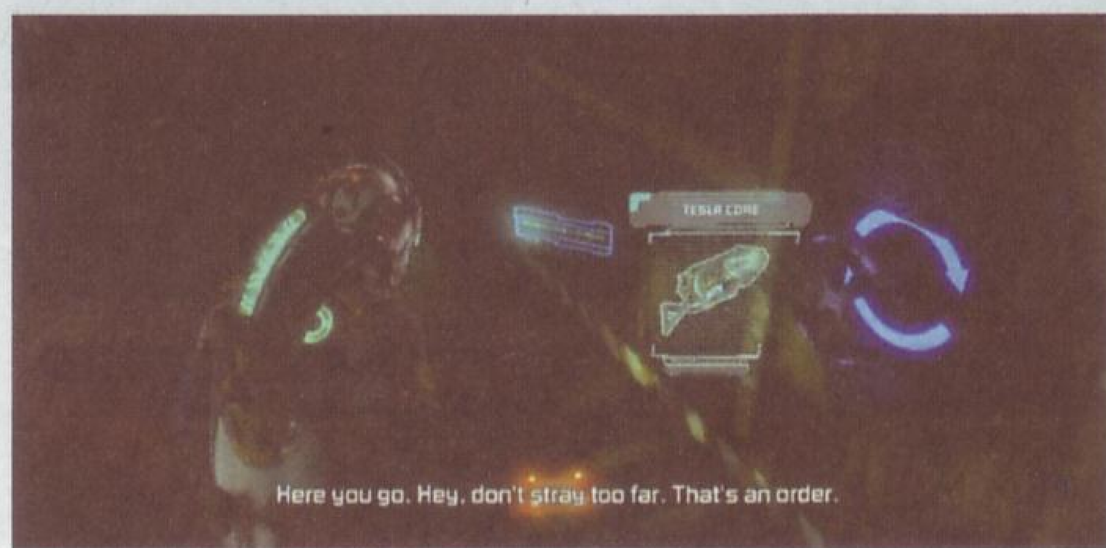
Circuits: 2

●具体位置

Weapon Parts.Heavy Standard Frame：当玩家进入罗阿诺克号时，需要先进入锁气室，通过锁气室后，玩家可以在左方锁住的门前找到。



Weapon Parts.Tesla Core：进入密封舱所在的货仓后，玩家的右转就会看到这个部件，正好在前进路线上。



Circuit：在玩家需要用电源插入槽中启动工作台的房间，位于工作台右方墙壁上的电路盒中。



S.C.A.F. Artifact：在遇到Slasher的投影室中，一个位于观众席上方的小平台中，比较靠近出口。



Circuit：离开投影室后直接走到走廊尽头，晶片就在那里。



Text Log：就在晶片斜对着的左方，走廊的尽头。



Text Log：通过无重力区域并击败Lurker后，进入另一个有重力的房间时，在爬上梯子前可以看到柜子上有一个闪光点，那就是收集品。



第四章：历史的余烬 Chapter 4: History's Ember

剧情

艾丽请求艾萨克前往罗阿诺克号船长的办公室寻找关于摧毁神印的线索。他解决了发电器处新出现的触手状怪物，并且在船长室发现了大量的神印图案。艾萨克脑中曾经被植入过的神印知识令他陷入了恍惚状态，不过正在此处等他的卡弗粗暴地令他清醒了过来。艾萨克发现，船长正在努力制造一个类似密匙的物品，能够操纵一台机器，而这台机器则控制着所有的神印，并且能够用于关闭所有神印。

但这时艾丽与诺顿的意见出现了分歧，诺顿只想带着所有人赶快离开，而艾丽则执意坚持要前去陶·沃兰提斯行星寻找关闭神印的方法。不过无论是哪一个方法，都需要找到一艘能够继续使用的飞船。艾丽的两位同事之一，奥斯丁·巴寇尔（Austin Buckell）认为这些船只的残骸中，最大的一艘船特拉诺瓦号（CMS Terra Nova）上会有备用的飞船。而另一位同事珍妮弗·桑托斯（Jennifer Santos）则找到了一台位于罗阿诺克号附近的小型飞行器，这台机器曾经被用于来往各艘大型飞船之间，艾萨克可以加以利用。

●难点提示

1. 发电机处新出现的触手状怪物Leviathan Tentacle弱点极其明显，玩家可以躲在电梯处直接远远地解决第二个，然后启动发电机，赶走挡路的肉须状有机体，这时候第一个触手才会出现，按照提示用静止力场停住它的扭动，然后趁机猛攻弱点。第二个发电机处，拉下铁架后会有敌人出现，解决后再转动蓝色按钮。两个触手会和大量敌人一起出现，建议退回第一个发电机处，解决其他敌人后再消灭两个触手。启动第三个发电机，就可以从来时的大门处离开。

2. 通风管道处，因为电力已经恢复，风扇也开始转动，拦住了玩家们的路，用静止

力场减缓风扇的转动速度后飞过去即可。

3. 解除门锁的小游戏很简单，左右摇杆分别控制一个光标，移到发光的圆点处，确保两个光标都对上后按下 A 键，直到所有的圆点都被点亮即可。两个光标不能重叠，而且圆点之间会有线路连通，所以玩家只能沿着线路一个个圆点地移动光标，后期这一类游戏中路线会变得相当复杂，玩家最好多多练习左右一起移动光标，方便以后解决这一类小游戏。

4. 出电梯后，左转，然后立刻射击墙上的鹿头标本，可以获得成就“Under a Buck”。

5. 新敌人 Leaper 造型有点像蝎子，它的下半身变成了一条有尖端的尾巴，行动迅速，不过因为只能依靠两只手快速爬动，玩家只需要废掉它们一只手，Leaper 就只能在地上慢慢地爬，迅速废掉另一只手就可以解决它们。

6. 一个有三个门的房间中，玩家首次经过时，侧面的门被锁住，如今已经打开，进去搜刮电路晶片和补给品吧。

7. 来到有工作台的房间后进入开启的侧门，会遇到防护服整备装置（Suits Kidsk），如果手头资源充足，玩家可以升级一下自己的 RIG 装置。

8. 前往外太空后，玩家会接到关于前往格里利号（CMS Greely）的支线任务，如果你想要更多的资源和武器部件，可以前往一探究竟。

9. 在太空飞行时，艾萨克背后的界面中将会标示出玩家还有多少剩余氧气，补充氧气的方法很简单，寻找漂浮的氧气瓶或飞船残骸表面标有氧气标志的储存格，用 TK 能力将氧气瓶拉到艾萨克身旁，保持 TK 状态，然后按 A 键，就可以使用氧气瓶并将氧气值恢复到最高上限。如果你觉得自己飞得快要上下颠倒看不清方向，按下 RB 键，艾萨克会自动恢复到正常方向。

支线任务：格里利号

乘坐小型飞行器就可以到达格里利号，这里的大厅区域有一个需要用扭把开启的密室，如果玩家手上的钨足够多，可以做一个扭把开启密室拿取资源和武器部件。播音室中需要玩一个调整电压的小游戏，规则很简单，调整电压令右边能源表的指示针停在绿色区域即可。开启电源并回到大厅后，可以前往两个蓄物柜附近的厕所，里面有晶片可拿。

取得门卡的能源室中需要打开发电机的面板然后取走关键部件关闭，用 TK 能力打开门卡封闭处，回头前往大厅需要门卡的房间，调查里面的个人电脑就可以结束这个任务。

合作支线任务：布希勒夫号

布希勒夫号（CMS Brusilov）小型飞行器的可选目的地之一，这里需要玩家进行双人合作才能够入内进行分支任务。这艘船外的空域有一个 Nest，会远程放出三个爆炸物，而且身体上的三个弱点经常扭动，非常难命中。因为之后进入布希勒夫号时还会继续遭遇一段时间的真空状态，建议这里不要理会 Nest，或者直接用静止力场速杀，然后进入布希勒夫号。

船内的首要任务是启动生存维持系统来恢复氧气供应，前往该系统的路不长，而且路上有氧气瓶为玩家补充氧气，不要错过。敌人主要是 Waster 和 Lurker，前者不算有威胁，后者有时候会躲在墙壁的黑暗角落中对玩家发射尖刺，要从尖刺的轨迹判断它的位置。生存维持系统附近有不少 Lurker，玩家可以采取一人重启系统，一人负责掩护的方式来解决这个里的谜题。

重启系统后，船中恢复氧气供应，回到之前的控制室，按照提示走，路上玩家会遇到体型较大的尸变体 Pregnant，它们的行动方式类似 Slasher，不过巨大的腹部中装满了 Swarm，所以千万不要击打腹部，而击打腿部因为有击中腹部的风险，同样不建议打，最好的对付方法就是用静止力场定住对方然后把脑袋和双手都切掉。之后玩家会遇到需要两个人解决的移动圆点谜题，一个玩家负责一个光标，都是使用左摇杆控制，两人分别把光标移动到发亮的圆点上，按下确定键，直到所有圆点发亮即可。

进入里面有神印的房间，击退一大波敌人，就可以打开大型补给箱拿取奖励了，之后按照提示离开即可，路上还会再遇到真空状态，为了避免氧气耗尽，碰到敌人要速战速决。

●收集品总数

Artifacts：6

Logs：8

Weapon Parts：12

Blueprints：1

Circuits：7

●具体位置

Text Log：剧情过后，玩家会在房间的工作台右方不远处的箱子处找到文档。



Weapon Parts.Plasma Core：在两个柱子间的一堆杂物中，旁边有几个补给箱，就在一个收集品对面。



Circuit：在工作台右方的被布帘围住的区域中，绕到其侧面，从隙缝中看过去，玩家可以看到几个睡袋和闪着粉红色光芒的物品，用 TK 能力吸过来就可以获得晶片。



Audio Log：在船长的办公室里面，位于尸体左方房间的角落里。



Text Log：同样位于船长办公室，就在上一个收集品右方不远处的桌子上，附近有个豪华的沙发。



EarthGov Artifact：船长办公室，鹿头雕像左方不远处的书柜下面。



Circuit：沿路返回之前有工作台的大房间见艾丽前，一个有三个门的房间中，之前被锁住的房间已经可以进入，里面墙上的电路盒里有晶片。



Shotgun Blueprint：在找到晶片的房间中，晶片右方地上的尸体旁还有这张蓝图。



S.C.A.F. Artifact：离开飞船进入太空时，看向降落平台不远处用于安置宇宙飞船的凹槽，那里面有一个收集品。



Weapon Parts.Defraction Torus：在飞船出口的正后方（需要绕过船体到达），远处会有一排类似居住区的飞船建筑，上面有一些可以被击破的密封口，最左方的一个里面有武器部件。



支线任务：格里利号

Weapon Parts.Compact Standard Frame：在玩家乘坐小型飞行器到达格里利号后，从降落平台外向下右方看，会看到一个有 S.C.A.F. 标记的 L 型残骸，在其方向与格里利号一致的顶端上降落，会看到两个氧气瓶和其左方的门，门里面的大型补给箱中就有这个武器部件。



S.C.A.F. Artifact：和武器部件位于同一个区域，大型补给箱右边的角落中。



Weapon Parts.Compact Standard Frame：进入格里利号后会遇到一个有通往下层铁梯的房间，铁梯右前方放有头盔的货架上可以看到。



Audio Log：在一个需要玩家进行调配电力小游戏的地方，玩家解决小游戏后这段录音就会立刻播放。



Circuit：重新回到进入飞船下层空间的铁梯所在的房间，这时候前进路线会是一堵在楼梯下方的大门，在大门右方会有一个进入浴室的门，浴室左方的洗手盆上就有这个晶片。



Weapon Parts.Telemetry Spike：在飞船下层空间的铁梯所在的房间，一个需要用钨扭把打开门的密室中。



Circuit：和上一个收集品一样处于密室之中。



Alien Artifact：在进入一个中间有切片观察台的大房间，其右方墙壁上会有散发着紫光的装置，第二个装置处。



Weapon Parts.Electric Charge：在一个有大量电流的房间，卸除电源后，可以在中央的控制台上方找到。

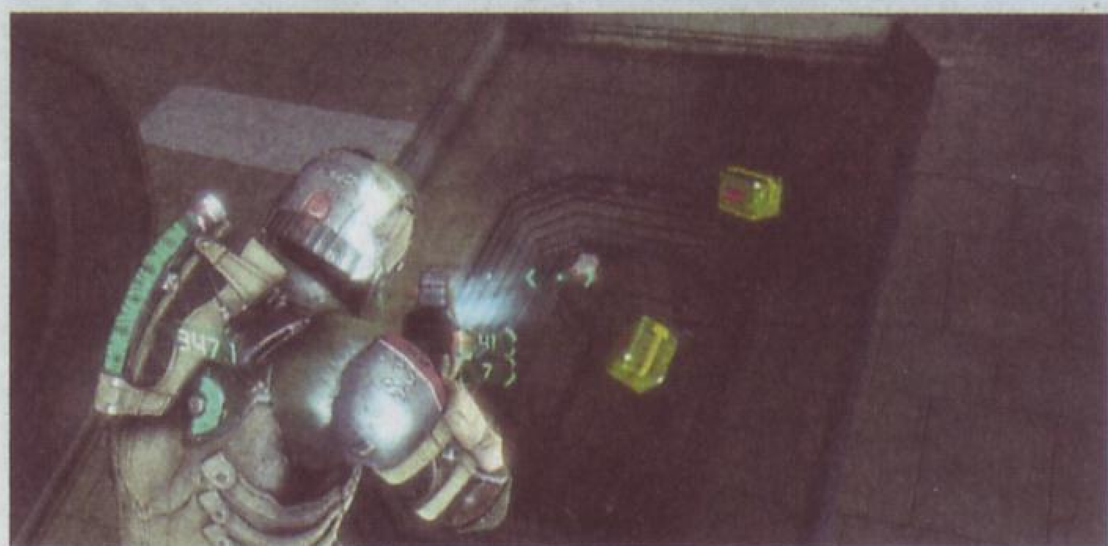


Audio Log：用 TK 能力打开上一个收集品右方有深蓝与浅蓝图案相间的圆盘的装置，旁边的录音就可以播放了。



合作支线任务：布希勒夫号

Weapon Parts.Precision Tip：来到布希勒夫号所在的宇宙空域后立刻往下看，会看到一个有着数字 6（或者 9，取决于你看的时候的角度）的残骸，射击残骸数字旁其中一个窗口，就会看到部件，如果玩家看到的是 9，那正确是窗口是右上方，如果玩家看到的是 6，那正确的窗口是在左下方。



S.C.A.F. Artifact：来到有数字的残骸背后，会看到两个 Cysts，它们的不远处有一扇需要用 TK 能力打开的门，房间中就是收集品所在之处，藏在右方一个连在墙壁上的电脑侧面。



Circuit：和上一个收集品同一个房间中的大型补给箱里。



Text Log：进入布希勒夫号，爬下楼梯来到船内部后，沿着指引方向走，会遇到一扇门，其所在的区域有一排蓄物柜，收集品就在蓄物柜对面地上的容器旁。



Weapon Parts.Explosive Module：在生存维持装置处玩家需要解开一个重启电脑的谜题，谜题装置右方的小桌上。



Text Log：就在上一个收集品右边，位于同一张桌子上。



Earthgov Artifact：前往主要任务目标路上，玩家会遇到一条小走廊通向一扇小门，里面是一个卧室，左方的下铺床上就放着收集品。



Text Log：在遇到一个需要双人移动光标点击指定圆点的小游戏处，谜题装置对面的门通往另一个卧室，里面右方的桌子上。



Circuit：和前一个收集品位于同一个房间，就在另一张桌子上。



Weapon Parts.Plasma Core
Weapon Parts.Ammo Support
Weapon Parts.Compact Conic Dispersal：



在一个有神印的房间中击退大量敌人，开启大型补给箱后获得全部三个部件。

Circuit

Weapon Parts.Miltary Engine：乘坐小型飞行器到达特拉诺瓦号后，先不要进入大门，从门左方的进入飞行状态，沿着小型飞行器进入特拉诺瓦号的通道离开，外面的宇宙空域中会有一个类似U型的残骸，其下方是一个横条型的残骸，其背面中央有一个大型补给箱，两个收集品都在当中。



S.C.A.F. Artifact：就在上面所提到的U型的残骸前方的太空中漂浮着，这个收集品会被算进第六章当中，但玩家可以在此时就取得。



第五章：预料中的延误
Chapter 5: Expect Delays

剧情

艾萨克通过飞行器到达了特拉诺瓦号，但在队伍之中没有人知道到底飞船停留在哪里，艾萨克不得不出发去寻找。很快他确认了飞船的地点，但并不确定这船可以飞起来。这时，巴寇尔提醒大家，四周的太空中充满了飞船的废弃部件，用于修复一艘飞船是完全足够的。解除了运输带阻塞，并逃离了再生怪物的袭击后，艾萨克乘坐着运输舱，朝着特拉诺瓦的中心驶去。

●难点提示

1. 特拉诺瓦第二层玩家将会遇到一个新的小游戏，在艾萨克试图重启系统时，玩家需要观看上屏的方框，框中的指针就是玩家目前左摇杆推向的方向，改变方向直到指针顶部和方框内部都变成亮蓝色，然后按下确定键，如是三次，就可以重启系统。

2. 在有大量货柜的仓库区域，玩家会获得第一台清道夫机器人，使用方法很简单，听到提示音后，举起清道夫机器人，朝着显示面板上指示的方向靠近，提示声音会越来越响亮，直到清道夫机器人的界面变成绿色的虚线框后，按下射击键放下机器人，它就会开始搜刮物资。

3.Swarm 是一群蜘蛛状的小虫子，它们可以钻进尸体中，将它们变成尸变体，也可以爬到艾萨克身上，使他不停地损失生命值，前一种情况的对付方式自然是趁尸体变化时给予足够高的伤害，让它永远没法站起来。后一种情况则需要连打A键，被艾萨克摆脱的同时，虫子也就消失了。

4. 在传输带区遇到麻烦后，玩家会在不远处爬上铁梯后的通道中遇到 Guardian，这种怪物本身黏在墙上动弹不得，但是身体会伸出五只触手，艾萨克只要靠的太近立刻会被秒杀，然后它还会释放 Swarm，把周围的尸体变成尸变体，又或是直接攻击艾萨克。要对付它也很简单，把五只触手统统解决，它就死翘翘了。

5. 运输带控制处的小游戏就是拼图，找出左右两个货物可以拼合的地方，将所有货物两两拼好就可以保持运输带畅通无阻了。

6. 再生怪 Hunter 是打不死的，善用静止力场拖延它的行动，如果觉得他追得太近，可以考虑把它的脚削掉，四肢被打掉后，它会进入需要持续一段时间的再生阶段，必要时可以把它打进这个阶段，争取一点时间。

支线任务：指挥塔

指挥塔（Conning Tower）位于运输带的中部站台，这个任务的特点就是各种陷阱和小游戏，还有在有限空间内的高难度战斗。战斗的标志很明显，如果你发现房间当中每个通风口都绑了炸弹，那你在这个区域就有一场硬仗要打了，利用场景中的爆炸物和静止力场能源解决敌人，然后打破门禁即可继续前进。陷阱方面要简单一些，电流可以通过打破附近的保险丝来解除，反重力区域需要躲开然后关闭电源，在前去关闭电源路上玩家还会遇到一个密室，记得准备好扭把。

第二个战斗区域的解锁方式是连接电路，每个圆盘面板上有三个接口，这些接口有几种类型，只有同类型的接口相交才能产生电流，用TK能力调整每一个圆盘的接口，使得所有接口相交时都产生电流就可以解开机关。之后的发电机处，对着房间里有蓝色标志的风扇使用静止力场，然后在其转动减缓时用TK能力把所有三个电源都取出来即可消除重力区域。

来到之间被重力区域封锁的电梯前，先来到二楼，搜刮到一张ID卡后再前往三楼，乘搭升降梯来到顶部，打开箱子搜刮一番，然后来到外面迎接最后一次大战，任务在战斗后就算是结束了。

●收集品总数

Artifacts：3
Logs：9
Weapon Parts：6
Circuits：6

●具体位置

Weapon Parts.Heavy Standard Frame：进入特拉诺瓦号的锁气室后，可以在锁气室的右方凹进去的小房间中找到。



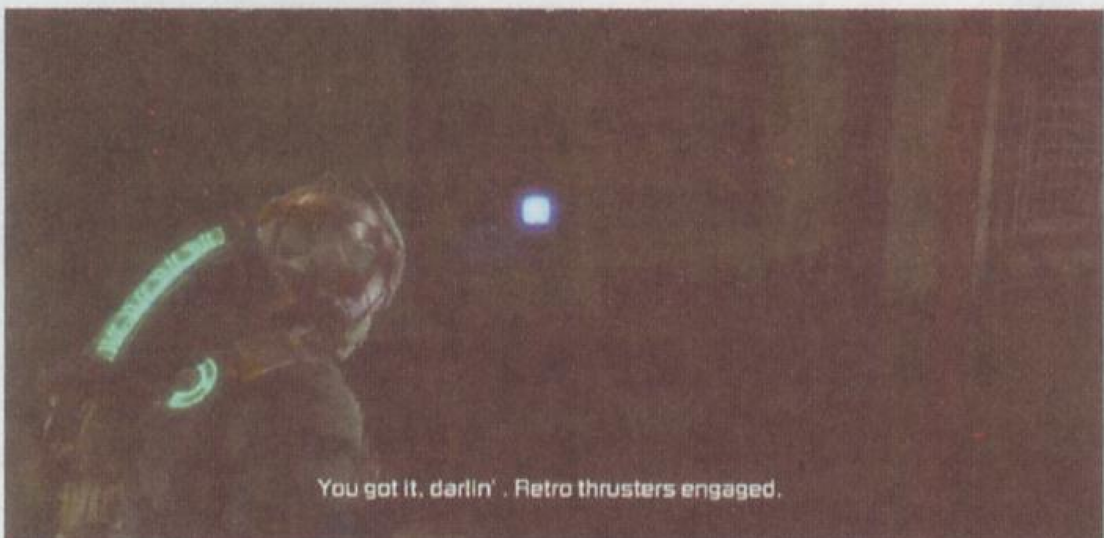
Audio Log：进入舰桥后，玩家会看到两个驾驶员座椅，在两个桌椅右方小桌上就有这个录音，旁边挂着一件军服。



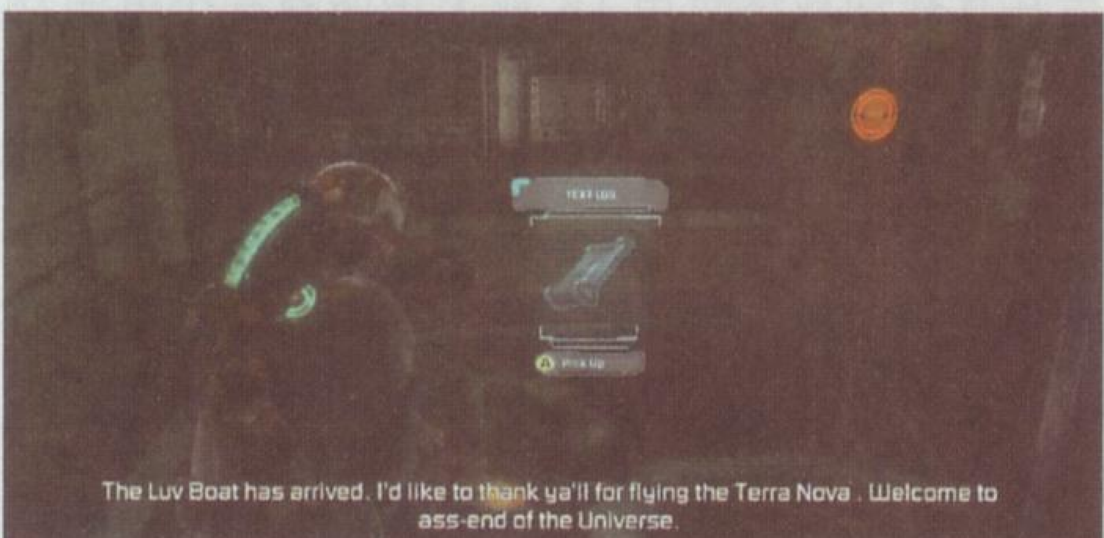
S.C.A.F. Artifact：就在右方的驾驶员座椅上，播放录音后一转头就可以看到。



Circuit：沿着录音所在的通道回头走到舰桥上层，刚进入上层的房间，左方墙上就会有一个内有晶片的电路盒。



Text Log：仍然是舰桥的上层区域，中央会有一个需要重启的电脑谜题，谜题左后方平台的尸体上。



Weapon Parts.Hydraulic Engine：当玩家爬下一道铁梯后，会进入货柜堆放区，并遇到一条分岔路，先去右边的死路，尽头的补给箱后方就有这个部件。



Text Log：首次遇到 Swarm 的房间，被它们所复活的尸体左方的桌子上。



Circuit：来到传送站时，沿着右方走，到达靠近轨道的最边缘处，可以在墙壁上看到一个电路盒，里面有晶片。



Audio Log：杀死 Guardian 并乘坐电梯来到传送轨道控制室后，立刻右转就可以看到录音播放器。



Text Log：同样在传送轨道控制室，沿着楼梯来到下层的中央区域，一个被防尘布盖住一小半的控制台上。



Weapon Parts.Compact Directed Ejection Field：就在上一个收集品左方，防尘布前往的小椅子上。



Audio Log：乘搭电梯离开传送轨道控制室，经过电梯坠落的剧情后离开电梯，看向右前方就可以看到录音机。



S.C.A.F. Artifact：离开上一个收集所在的房间，爬上一条铁梯后，可以在右方的一堆箱子上找到这个收集品。



支线任务：指挥塔

Audio Log：来到指挥塔后，进入左方的控制室，在取得进入指挥塔的门卡时可以在右方看到录音器，这个收集品会被算进第六章，但在此时就可以取得。



Weapon Parts.Conic Dispersal：在指挥塔门卡的左方。



Circuit：经过需要击毁保险丝来解除的电流陷阱后，会遇到一排蓄物柜，不远处打开门进入一个有铁梯通往下层的平台，向右看，可以看到在控制台上闪闪发光的晶片。



Circuit：被反重力区域拦住去路后，通过铁梯来到下层，然后再爬上另一个铁梯来到一个空中隔层区域，在第三个铁梯旁有一个密室，里面左方的墙上有电路盒。



Weapon Parts.Rotator Cuff Module：在密室的货架上。



S.C.A.F. Artifact：在一个需要和大量敌人作战的区域，沿着铁梯爬到下层，然后立刻往左走，可以在角落的箱子上找到这个古遗物。



Text Log：在有两个大风扇的电源室，朝着电源室中央的通道走到最深处，一个放有帽子的椅子旁的控制台上。



Text Log：解决反重力区域并来到电梯处后，乘搭电梯来到二楼，进门左方的小桌上。



Audio Log：指挥塔最顶层的尸体身旁。



Circuit

Circuit

Weapon Parts: Medic Support：在二楼取得门卡后，乘搭三楼的升降机到达最顶部的蓄物间，这三个物品都在蓄物间里的大型补给箱中。



第六章：修复与起航
Chapter 6: Repair to Ride

剧情

一番周折后，艾萨克再次摆脱了再生怪物的袭击，来到了飞船的所在之地。他在巴寇尔的指导下修复了飞船的导航系统，还为飞船填充满了燃料，没想到艾丽在测试飞船运行程序时失误启动了发射流程，差点让艾萨克葬身火海，幸好艾萨克还是想办法逃离了险境。惟一令他感到困扰的是，诺顿显然认为艾萨克同意艾丽前往陶・沃兰提斯行星是为了展现自己的男子气概，并夺回艾丽的心。诺顿通过私人频道警告艾萨克这是不可能的，然后粗暴地切断了对话。

●难点提示

1. 启动机库站台的电梯时，Hunter 会再一次来袭，把他大卸八块或者用静止力场减速，然后等待电梯到来即可。

2. 放飞船的仓库会有大量的 Exploder 出现，怪如其名，就是身体上拖着一个橙红色的囊肿体，击破这个囊肿体就会发生激烈爆炸，如果艾萨克在爆炸范围内会受到重创。这种怪物对付起来倒也简单，远远地一枪打中囊肿体就可以把 Exploder 炸个粉碎。但如果玩家想要利用囊肿体，可以直接攻击 Exploder 孱弱的本体，击碎它的肢体后囊肿体会掉落下来，用 TK 能力举起后，可以当做爆炸物使用。

3. 仓库会有一台升降机来往于飞船左右两个平台和中央，玩家可以先搜刮电梯所在的左方平台，然后前往右方，取得三个导航系统所需的部件后，可以在右方平台的工作台上组合起来，期间记得先杀光敌人。

4. 填充飞船的燃料时，玩家需要用 TK 能力把输油口插进飞船当中，之后遇到艾丽误开启发射流程时，躲开火海沿着飞船后部跑，两个引擎会有短暂的喷火停顿，趁机跑过去即可，路上遇到的敌人能躲就躲，而且不要冲得太猛，免得跑进火焰当中。重新来到飞船头部侧面的平台时，玩家需要启动升降台并等待其降下来，这时会有 Hunter 再次出现，老办法，大卸八块或者静止力场侍候。来到上方平台后更是有两个 Hunter 向玩家夹攻，记得先去呼叫能够在平台间移动的升降机，然后再想办法对付两个 Hunter。之后来到对面的平台，按照指示前往电梯逃生即可。

5. 接着是爽快的炮塔扫射阶段，玩家需要做的是不断地破坏那些卡住两个转动轴的油桶，同时消灭任何出现在自己面前的敌人，这要求玩家善用油桶的爆炸效果，只要不是卡住转动轴的油桶，可以放一放，等敌人太多时立刻击破油桶，连环的爆炸可以产生清场效果。

6. 进入太空飞行阶段，玩家可以直接飞向目的地，也可以探索一下这片区域，小心 Cysts，它们是一些长在残骸上的囊肿体，本体不会移动，但会吐出小型的水母状爆炸物攻击艾萨克。同时也要小心场景中的宇宙水雷，它们靠近艾萨克时会发出特殊的音效，听到音效就要小心躲避了。

●收集品总数

Artifacts：1
Audio Logs：1
Weapon Parts：1
Circuits：2

●具体位置

如果玩家完全按照本收集指引行动，本章的录音和古遗物已经被收集，这里将不再提及。

Weapon Parts.Stasis Support：进入特拉诺瓦号的飞船仓库中，乘坐中央的升降梯移动到对面的平台，前往工作台后方的通道，然后左转走上一个延伸到存放的飞船上方的平台，部件就在平台尽头。



Circuit：完成船头的导航系统安装后，来到后部引擎上方的输油控制室，通往控制室外空中走廊的出口处有一排蓄物柜，它们的右方墙上就有一个电路盒。



Circuit：艾丽误启动飞船发射程序后，穿过喷火的飞船后引擎并爬下一道铁梯，会来到一个小房间中，房门左方的墙壁上有着电路盒。



第七章：挣扎求生
Chapter 7: Mayhem

剧情

虽然飞船已经被带到罗阿诺克号，但是它并不完整，艾萨克还需要帮助巴寇尔寻找飞船的引擎，并且在罗阿诺克号附近的卫星上寻找飞船的导航资料。当飞船整备完毕后，艾丽和诺顿再一次因为是逃离这里还是降落到行星上而发生了争

吵，虽然诺顿极力反对，但艾丽最终说服了包括卡弗和艾萨克在内的大部分人。于是，一行人向着陶・沃兰提斯行星开始了注定凶险无比的降落之旅。

●难点提示

1. 回到小型飞行器上，前往格里利号，如果玩家之前还没有进行支线任务，现在是个好时机。前往废弃飞船的引擎处，将引擎上方的挡板全部用TK能力卸开，然后再用这种能力把引擎拖出飞船残骸之外，就可以离开了。

2. 罗阿诺克号外的卫星并不止三个，所以玩家寻找导航资料并不难，靠近卫星然后按下调查键即可拿到资料。在太空中惟一需要小心的只有Lurker，但因为太空中不太好分辨距离，如果离得太远，枪械对它们的肢体杀伤力会下降，玩家最好先迂回靠近再消灭它们，又或者干脆无视它们，得到导航资料就离开即可。

3. 降落陶・沃兰提斯行星的过程比较麻烦，玩家需要用左摇杆控制飞船飞行，右摇杆控制瞄准框锁定那些用红色标出的障碍物，然后发射导弹将它们消灭。飞行途中记得要保持机身对准蓝色方框组成的降落线路，某些时候玩家会因为躲避障碍物而暂时离开线路，记得躲开后立刻回到轨道上即可。当进行到需要重新封闭氧气管时，一直推动左摇杆，直到艾萨克可以自由移动后，用TK能力放回掉落的氧气管，然后将三个氧气管的按钮都再旋转一次，就可以恢复。因为剧情需要，无论玩家降落技术再怎么好，坠机都是在所难免的。

●收集品总数

本章所能够前往的区域和第四章重合，如果你已经在第四章取得所有收集品，则本关无收集品需要寻找，如果之前有所遗漏，请按照第四章的指引前去补回，因为完成本章后将前往陶・沃兰提斯行星，玩家将无法再次回到宇宙中。

第八章：突破障碍
Chapter 8: Off The Grid

剧情

降落的过程代价惨重，诺顿的部下罗森（Rosen）和洛克（Locke）在碰撞意外中惨死，最后飞船坠地时断成了两截，艾萨克与艾丽等人失散了，而且防护服受了损伤，在冰天雪地中无法维持自己的体温。他靠着火堆保暖，一直前进，找到了飞船的另一半，艾丽在飞船上留下了一段视频，告诉艾萨克他们一行人将会去寻找能够保暖的地方，并且为艾萨克留下了路标。最后，艾萨克在一栋建筑中找到了巴寇尔，艾丽他们在这里找到了雪地防护服，但是数量并不够，巴寇尔牺牲了自己，让其他人穿上防护服继续走。这个勇敢的老人孤独地冻死在了这栋建筑中，惟一给艾萨克留下的信息是，建筑物下层可能还有更多的雪地防护服，但是，也会有更多的尸变体存在。

●难点提示

1. 因为头盔受损，艾萨克无法保持体温，玩家需要按照提示一路利用火堆和各个中途站小房间来恢复自己的体温，体温的最高上限是37度，跌至0度艾萨克就会冻死，在室外，这个温度会不断下降，而在室内，就算没有加热装置，体温也会停止下降，所以一旦发现自己的体温不足以撑过接下来的路程，请立刻折返并寻找热源恢复体温。

2. 找到飞机残骸后，观看艾丽留下的视频，然后沿着他们留下的信号棒走，路上会有几个小房间，可以通过开启房间中的发电机来启动发热板并恢复艾萨克的体温。敌人会从雪中突然冒出来，除了Waster外，还有新怪物Spitter，它们在近战时的表现和Slasher差不多，只不过在远程时会放出尖刺攻击，对付起来也不难，但切记不要过度纠缠，免得体温下降得太厉害，使得玩家只能折返恢复体温。

3. 看到有信号棒的地方记得观察，发现有一堵不需要门卡的大门后记得打开，只有在这个区域更换适合雪中行走的防护服后才可以继续前进，而这里也是进入第九章的剧情点。

●收集品总数

Artifacts：1
Logs：4
Blueprints：1
Weapon Parts：3
Circuits：2

●具体位置

Weapon Parts.Survey Charge：章节开始后不久，玩家跑出飞船残骸后遇到的第一个补给箱旁。



Circuit：躲过被飞船残骸砸中的命运后，玩家会重新获得角色操纵权，这时候绕到右方燃烧的飞船小块残骸后方，会看到晶片躺在地上。

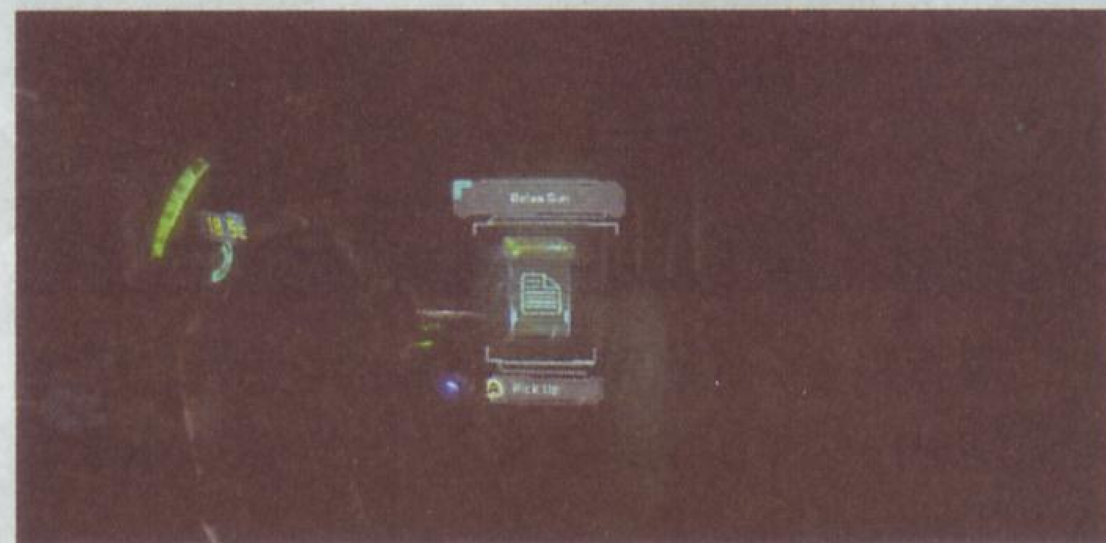


Audio Log

Text Log：被Snow Beast袭击后，沿着信号棒的提示走，路上会遇到一个有红色围墙的中途站，用TK能力打开门后会在房间左方的桌上找到文件，而在启动发电机后，房间中央桌子上的录音机也会变得可以使用。



Bolas Gun Blueprint：之后路上爬上铁梯，来到一个位于空中通道的中途站里，这里看到的第一串圣诞装饰灯所在的墙壁后方藏着蓝图。



Circuit：乘搭升降机下降一层然后进入一个废弃的管道中，立刻右转就可以看到地面上的晶片。



Weapon Parts.Compressor：离开管道回到地面后立刻右转往后走，进入管道下方的中途站，在房间的床上可以找到这个收集品。



S.C.A.F. Artifact：回到管道处继续前进，遇到一个需要门卡的大门后，沿着门对面的铁梯往上爬，然后左转，走到尽头就会看到收集品。



Text Log

Audio Log：继续前进，在路上会再遇到一个中途站，里面会有录音器，文件则放在了房间另一个出口附近的床边。



Weapon Parts.Stasis Coating：离开中途站后一直沿着右方走，最后会看到一条通往隐蔽山谷的路，部件位于山谷中央，旁边有几个补给箱。



第九章：挺进 Chapter 9: Onward

剧情

成功地换上了雪地防护服，艾萨克在风雪中继续前进，期间几乎因为地基崩塌而葬身雪中，但他最后还是到达了基地，还赶走了一头强大的怪兽。艾丽对于能够和艾萨克安然汇合感到非常高兴——或许表现得有点过于高兴了，让诺顿很是妒忌。不过在三人的争吵中，女黑人珍妮弗·桑托斯突然声称她知道神印的源头，那台机器在哪里。虽然基地中的电子数据被摧毁了，但文字档案则没有，她发现基地中正在进行一项实验，用于追踪发送给神印和各种尸变体的信号，如果众人重复这项实验，就有可能找到机器在何方。

●难点提示

1. 电梯处的解谜很简单，在发电机房间中选一个尺寸合适的齿轮，装到电梯旁的齿轮空缺处即可。

2. 开启电梯后，玩家会在下层遇到Feeder，它们成群出现，特点是对声音特别敏感，被光源照射也会进入战斗状态，但如果玩家选择从它们身边潜行而过，则它们有可能根本不会感觉到玩家的存在。如果觉得有的Feeder拦在路上不好躲开，用TK举起瓶瓶罐罐之类的杂物丢到场景的另一边将它们引开也是可行的。Feeder本身相当弱，但数量很多，玩家会需要花点弹药才能杀光，所以对付它们时可以按照自己的情况量力而行。如果玩家需要解除成就“Hungry”，这里请潜行躲过Feeder，到达泵房区域即可。

3. 泵房处的机关分为两部分，先是拼接电路打开大门，然后是用静止力场减缓带尖刺的推板的速度，趁机走到出口处。期间会有Feeder骚扰，解决它们后再解谜，避免干扰。之后在发电机控制室处取得一张门卡，可以用于返回之前遇到需要门卡的大门，进行支线任务。

4. 后面遇到的QTE部分相对复杂一些，不过主要也是靠A键和左摇杆互相配合，按照艾萨克背上出现的提示按键即可。

5. 到达基地后，玩家将会开始和The Snow Beast的战斗，流程很简单，首先，它会在背上冒出三根带荧光的触手，每被玩家切断一根触手，它就会发动一次冲锋，记得提前侧向奔跑躲避，三根触手都被破坏后，它会露出口中的三个圆球状弱点，玩家击破其中一个后，BOSS将会重新收起弱点，然后背上重新生长出三根触手。玩家只要保持这个循环，直到BOSS口中三个弱点都被击破，它就会逃跑，并开出新的道路。注意，三根触手中，中央的一根很好命中，但左右两根都被BOSS的双脚挡住，很难在正面击中，建议对BOSS使用静止力场，趁着它被减速时立刻切断其余两根触手。

6. 战胜BOSS后乘坐升降梯进入一个开阔的中庭区域先朝着右边走，重启门锁后进入仓库，杀死一群Feeder后可以搜刮一下这里的物资。

支线任务：补给站

补给站（Supply Depot）就在玩家前往取得雪地防护服的房间路上，里面的流程比较单调，解除一个门锁后，杀死几批Slasher，在一个有统一教献祭仪式的房间中，Slasher和会喷吐酸液来减缓玩家移动速度的Puker一起出现，杀光后门才会开。

另一个有大量Slasher和Puker的房间中，玩家需要用TK能力把电源放到另一个电源槽中打开门，不过玩家可以先尝试右方的门，里面会有Slasher突然袭击，但也有枪械部件可拿。下一个房间，重启升降梯让其落下，解决几个Slasher就可以继续前进。

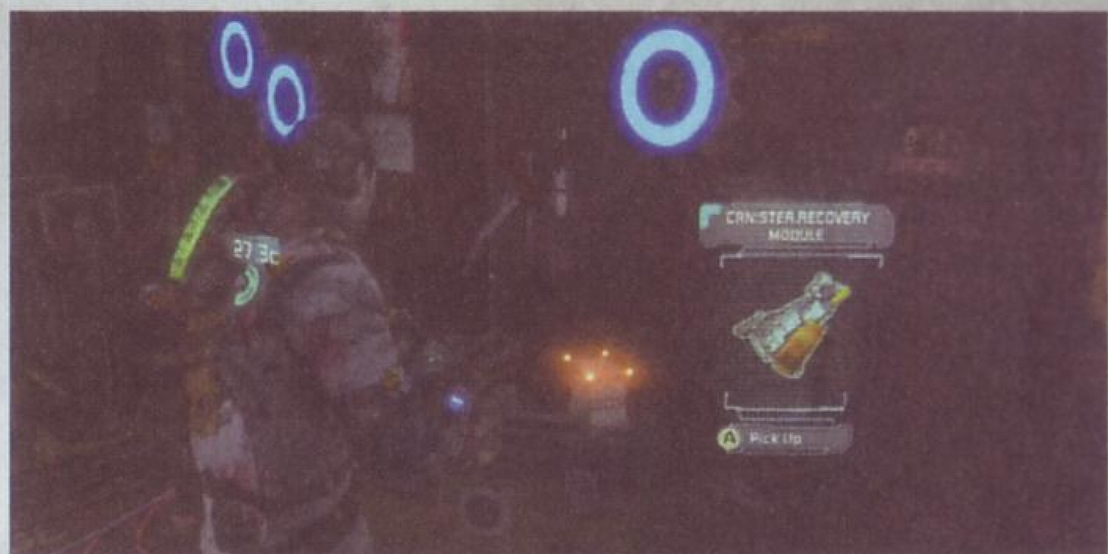
经过一个需要放下吊桥的房间后，玩家会遇到一个密室，记得准备扭把打开。来到中央有一台升降机的区域，启动后会引来一大堆Feeder，如果玩家火力充足，个人建议玩家躲在入口处左方的死路中，直接把冲过来的敌人一个个解决掉，不过注意这个位置头顶上有一个通风口，玩家最好装备有强大推力的武器，先把落下的敌人推开，再用其他武器解决掉。升降梯落下后上面放着的就是本次分支任务的宝箱，拿取奖励就可以离开了。

●收集品总数

Artifacts：3
Logs：11
Blueprints：3
Weapon Parts：8
Circuits：5

●具体位置

Weapon Parts.Canister Recovery Module：进入遇到巴寇尔的建筑，前往有齿轮和工作台的房间，部件在工作台左边的箱子上。



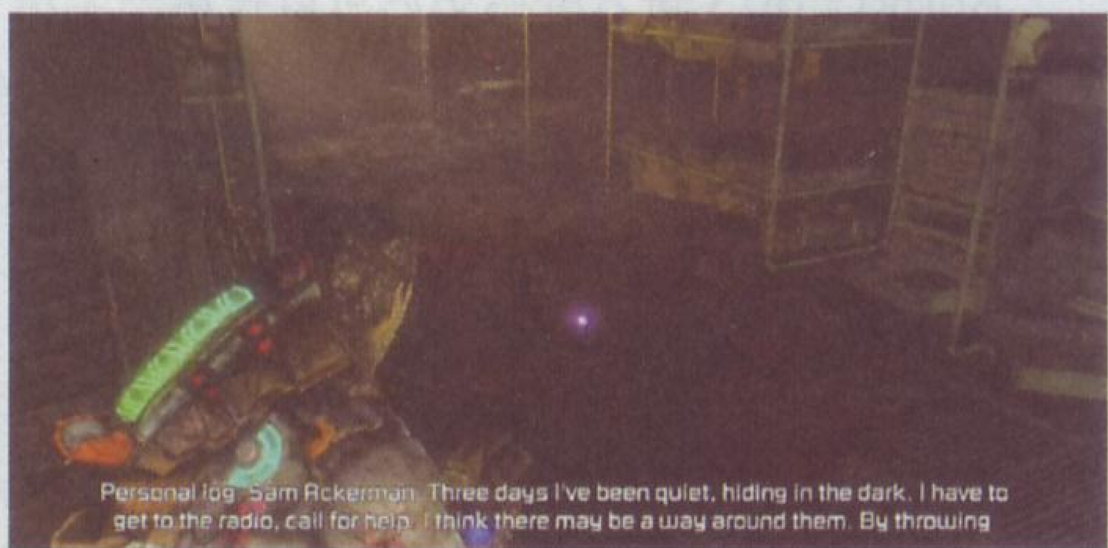
Weapon Parts.Compact Standard Frame：乘电梯来到下层，遇到一个Feeder后立刻右转，就会在右方厨房工作台上看到部件。



Audio Log：在遇见第一批Feeder的房间连接着的通道中。



Circuit：经过上一个收集品所在的通道后，进入一个大房间，在有多张双层床的房间处，位于两个双层床之间的地面上。



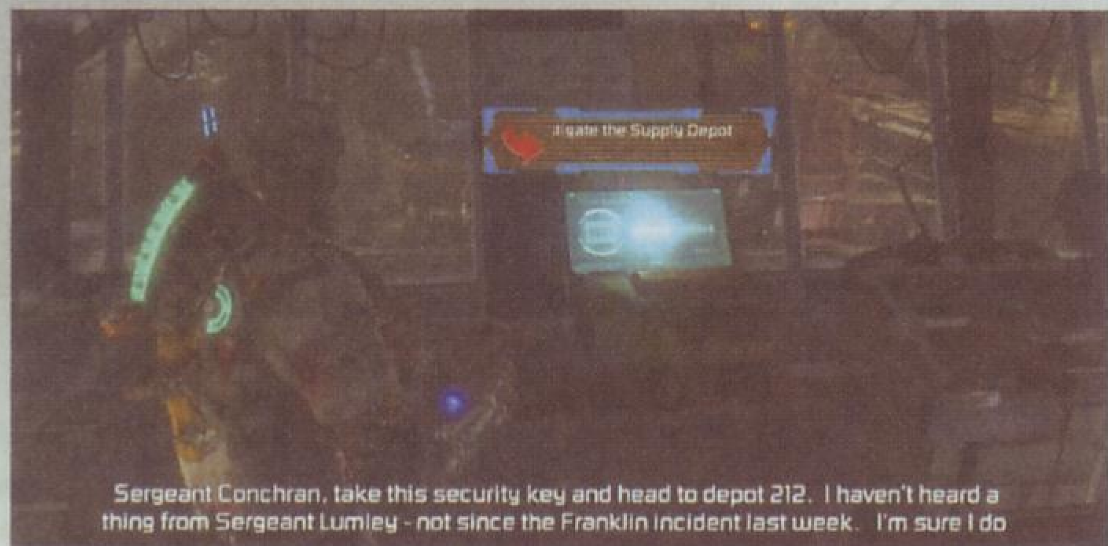
S.C.A.F. Artifact：通过上一个区域，进入一个有类似大型发电器的装置的房间，左方会有一条亮着灯的走廊，进去后会发现两头都是死路，不过右方的尽头有收集品。



Weapon Parts.Explosion Amplifier：通过水泵房的两个水泵后，爬上铁梯然后立刻往左看，会发现两个水泵中央的装置上放着一个武器部件，用TK能力吸过来就可以拿到。



Audio Log：进入水泵房的控制室，在控制台上放着一张门卡，而其旁边就有一个录音器，玩家取走门卡后会被启动。



Medic Support Handgun Blueprint：在控制台左方不远处的一个矮柜上方。



Audio Log：取得雪地防护服后用 TK 能力打开门，前往电梯时可以看到左方有一个录音器。



支线任务：补给站

Audio Log：进入补给站后可以在第一个房间的桌子上看到这个录音器。



Weapon Parts.Electrocution Module：乘坐电梯来到车站区域，直走到工作台处，然后举枪看向右方的柜子顶部就会看到部件，旁边的墙上有“禁止抽烟”的标语。



Text Log：在补给站的第一个房间中走向录音器左方的大门，进入第二个房间后，立刻可以看到右方的桌子上放着这个文件。



Audio Log：沿着任务提示进入另一个大房间，在房间中央一堆蓄物柜处有一个录音器。



Weapon Parts.Repeater：进入一个需要将电源转移到正确电源槽处打开通道的大房间，把电源放到在原本位置左方不远处的槽中，进入电源槽右边的大门，杀死出现的怪物后可以在右后方的货柜上找到这个部件。



Text Log：来到需要重启电源来降下升降梯的房间，解决小游戏后乘搭升降梯向上，进入有工作台的房间，在入口处右方的桌子上。



Heavy Metal Thunder Blueprint：之后前进路上会遇到一个需要钨扭把的密室，房间中的尸体旁就是蓝图。



Audio Log：经过一个大房间并乘搭电梯向上，离开电梯后略为往左看，就在玩家面对的门左边有一个录音器。



S.C.A.F. Artifact：来到一个中央有升降机的大房间，先向右走，走下楼梯后左转直走，然后会在左方墙壁的凹槽中看到这个收集品。



Circuit

Circuit

Weapon Parts.Scope：来到房间中央，启动升降机并击退所有敌人后，可以在大型补给箱中找到这三个收集品。



Audio Log：离开中央区域后会遇到一个有货架的窄长房间，不远处有一个工作台，工作台对面有一堆屏幕和一个录音器。



Circuit：乘搭电梯向下，来到一个新房间后立刻向左看，会看到几个蓄物柜，在这些蓄物柜的左方墙上有一个电路盒。



Weapon Parts.Tesla Core：回到主线任务，来到一个大门处，旁边的安保室会有装置检查玩家是否穿着雪地防护服，进门时左方墙上的小架子上放着部件。



Weapon Parts.Heavy Standard Frame：第一次击退 Snow Beast，玩家会沿着通道进入一个房间，此时玩家需要换碟，之后进入的房间中右方倒放的圆桌上有部件。



Pulse Rifle Blueprint

Text Log

S.C.A.F. Artifact：取得上一个收集品后，先不要走主要目标提示所标出的路线，爬上铁梯，上方的房间中有这三个收集品，蓝图在最先遇到的工作台上，有台灯照着，文档在其右方的货架上，古遗物在更右方的马桶上。



Text Log：乘搭升降机来到一个空旷的中庭，直接朝前走，然后右转进入仓库，左方第三个货架上。



Circuit：获得上一个收集品后继续前进并右转，打开门后立刻看向左边，会发现一个电路箱。



第十章：真相显露

Chapter 10: Now We Know

剧情

才刚刚离开基地，众人就受到了袭击，丹尼克带领着他旗下的轮回组织士兵，竟然追踪众人到了陶・沃兰提斯行星上，艾萨克不得不在人类士兵和尸变体中杀出一条血路。解决了一个疯狂的钻头后，他终于来到了实验场所，但看到的东西比他预料中地还要可怕。这里存放着一只名叫“Nexus”的怪物的尸体，它可以通过模仿神印发出的信号来操纵小型的尸变体，等于是一个活动的小型神印。科学家通过反追踪这个怪物的神经系统来定位那台控制神印的机器，可现在这个怪物被封冻住了，艾萨克必须将其重新加温软化，才可以进入到他体内进行检查。

解决这个问题并不难，在回程路上，艾丽私下与艾萨克进行了个人通讯，她只想为诺顿的行为道歉，没想到却被发现她和艾萨克正在通话的诺顿误会了，两人不得不草草结束通话。成功让怪物的身体加温后，桑托斯给了艾萨克一份蓝图，用于制作一个能够探测怪物神经节讯号的装置，部件可能位于另一仓库中。于此同时，诺顿对于整个计划的抗拒感正变得越来越深，在发现自己无法说服艾丽等人后，他似乎有个一个新计划。

●难点提示

1. 剧情对话完成后，玩家可以在会议室找到一个需要扭把的密室，如果玩家没有扭把，可以用会议室内的工作台造一个。

2. 出门后开始和人类敌人交战，老战术，按下右摇杆蹲下，躲在掩体后，用爆头解决敌人。人类敌人的远程火力颇为强大，要速战速决。

3. 后面玩家会遇到人类敌人和尸变体同时登场的情况，战术很简单，找个掩体蹲好，等他们互相对杀完后再去补刀即可。

4. 穿过有一个被冰冻的 Snow Beast 的区域，玩家会遇到大量人类敌人攻击，这里的基本战术是在掩体后躲好然后伺机进攻，同时要记得用 TK 能力把敌人投来的爆炸手雷（红色圆点）和静止力场手雷（蓝色圆点）——扔回去，保证自己安全。

5. 之后玩家会遇到 Creeper，这一种尸变体的能力有点类似于 Swarm，它会寄生在残缺尸体的脑袋上，控制这具身体行动，而且还懂得开枪，不过准头不怎么样。基于这个特点，Creeper 的弱点就是头，因为它的本体就是一个脑袋，所以破坏头部后它也就被完全消灭了。如果玩家先破坏身体，Creeper 会迅速找附近的尸体继续寄生，所以玩家也可以在触发剧情点前先“毁尸灭迹”，这样一来 Creeper 就无用武之地了。

6. 这一章算得上是 BOSS 战的就只有试玩版中登场过的大钻头了，战术同样没变，先按照提示把钻头附近的开关打开，释放出钻头，然后的战术就是用静止力场停住钻头，然后射击中央的黄色部位。BOSS 的攻击是一击必杀的，不过玩家只要保持移动，一般不会被钻头追到。麻烦的是在场不断刷新的小怪，如果被它们强迫进入 QTE 状态就有可能小命不保，所以最好在静止了钻头后立刻用重火力清除身边的小怪，再攻击黄色部位。战斗场地中有补充静止力场能量的装置，要多多利用。

7. 前往屋顶后，先取走一个电源，将其放到屋顶发电机房前方，机房的大门损坏了，只有半条缝，玩家可以把电源塞进去，然后再沿着楼梯来到房间中，将电源放进槽中，期间不时有怪物前来骚扰，老规矩，杀光后再解决谜题。

8. 加热器处的谜题玩法比较直观，在控制台和四个加热器上方都有编号，玩家启动加热程序后，用 TK 能力转动编号亮起的那个加热器的扭把，直到温度达到最高即可。

●收集品总数

Artifacts：2

Logs：1

Blueprints：3

Weapon Parts：4

Circuits：1

●具体位置

Audio Log：剧情过后，在大型的沙盘桌左方墙柜会有一个录音器。



Weapon Parts.Pneumatic Torch：用钨扭把打开沙盘桌后方的密室，左方的货架上。



Weapon Parts.Directed Suspension Field：击退两拨轮回组织的士兵后，进入一个有工作台和防护服整备装置的房间，在防护服整备装置的右方。



Alien Artifact：来到一个有探照灯和矿车轨道终点的区域，在离开这个区域的门右方会有一些手脚架，两个手脚架中间的区域就有这个收集品。



Weapon Parts.Hammond's Heavy Frame：在一个有 Snow Beast 残骸的房间，爬下铁梯后立刻看向铁梯后方，会注意到岩石间有闪光，用 TK 能力将其吸过来就可以获得这个武器部件。



Circuit：来到钻头所在的大房间，刚进入房间立刻往右方看，可以看到墙上有一个电路盒。



Weapon Parts.Telemetry Spike：取得上一个收集品后往下走，看到工作台后会在其右方桌子上找到。



S.C.A.F. Artifact：乘搭升降机来到一个有数个尸体和大量掩体的区域，沿着右方走，来到尽头角落后往左方的柱子后看，会看到古遗物。



第十一章：捕捉信号

Chapter 11: Signal Hunting

剧情

艾萨克成功到达了另一个仓库，却发现这里被拆了个底朝天，看来如果这里有另一头Nexus，恐怕早已逃走了。他在取得装置的部件后回程时再次遇到了那个像是蜘蛛般的怪物，不得不再次出手将其打跑。诺顿在艾萨克回程途中再一次尝试说服他，众人可以夺走一艘轮回组织的飞船，离开这个冰冻的星球。但因为事关人类种族的存亡，艾萨克拒绝了这个提议。

在工作台将部件合成为一支探测器射击枪后，艾萨克收到了桑托斯的进一步提示，他必须进入到Nexus的身体，把探测器直接射击到怪物的神经节上，来追踪那台机器的信号。在操作鱼叉枪拉开Nexus的胸腔时，艾萨克似乎看到诺顿正在和某人对话，但他一看到艾萨克出现就关闭了通讯。不过艾萨克没空和他计较，因为他的心思全都集中在执行对一头巨型怪物的“尸检”上！

●难点提示

1. 在前往另一栋建筑路上，玩家会遇到Stalker，一种很贱的尸变体，喜欢躲在掩体后，伸出脑袋观察艾萨克，然后趁玩家不备冲出来推倒玩家，成功之后会立刻逃跑，再寻机会进攻。除了在它们冲向玩家时将它们击倒外，玩家可以仔细观察它们的藏身处，等它伸出脑袋时打它们的头。如果正好能够射中它们伸出来的前肢，还可以重创它们。

2. 进入另一栋建筑后，播映室会有一个密室，准备好扭把。

3. 中庭区域有大量Stalker，因为它们太爱躲猫猫，个人建议玩家们主动出击，逮住它们行踪后就立刻追击，会比守株待兔更好一些。

4. 进入仓库后别忙着下铁梯，先跑去最尽头，往左看，会发现一个升降架，用TK能力把一个升降梯吊起到下方平台，再下楼梯。楼下会有三个部件，统统拿齐后再离开。

5. 回到中庭区域，Snow Beast再次来袭，这次因为场景中有众多障碍物，玩家最好确认自己身后有路走再向它进攻。这头怪物可以摧毁除了中央的大货物堆外的任何障碍物，所以要利用中央货物堆与它周旋。它的行动方式和击败它的战术依旧，先切触手，再打弱点即可将它赶走。过了这场小BOSS战后，艾萨克会认为他有需要检查一下武器库，免得里面的武器被轮回组织利用，这时候玩家就可以进行武器库支线任务了。

6. 回程时遇到几个Creeper的地方玩家会看到一个远远出现的红点标志，那是一个手持炸弹的轮回组织士兵，趁着他没靠近远远解决即可。

7. 再次经过与钻头交战的地方时，会有大量怪物出现，作好准备，如果玩家已经在工作台处合成了探测器射击枪，建议先别装备在身上，等到回到仓库后在那里的工作台再装备也不迟。

支线任务：武器库

武器库（Armory）的内容就和其名字一样暴力，玩家几乎不需要进行任何解谜，惟一要做的就是不停地杀戮。这个区域的入口就在玩家和Snow Beast交战的区域，除了前往另一个仓库的门和来时的门，在靠近Snow Beast逃跑的地方有第三堵门，门前有着大量的信号棒，非常容易辨认。

在第一个遇到敌人的大厅会有一个需要门卡开启的大门，先不用理会，乘坐电梯往下走，在一个有大量Feeder的房间，清场后解除一个谜题，之后的空中通道中会有三个Slasher登场，可以先用静止力场停住不停挥舞镰爪的那一个，然后专心对付正在从两边栏杆上爬上来的Slasher。

遇到房间大门开启过程中变成橙色时，就说明有一场恶战要打了，第一次遇到这种情况时，敌人是Feeder和Slasher，还有会喷酸液的Puker，空间有限，玩家要小心被围攻。后面的房间中玩家会遇到另一个需要门卡的小门，同样不需理会，倒是房间中的录音挺有趣，内容是序章登场的两个角色：提姆·科夫曼和马哈德将军之间的一段对话。

乘坐电梯来到一个大房间后，会听到两个轮回组织士兵的对话，玩家可以先走出外面引起他们注意，然后立刻缩回电梯附近的转角，因为当他们打算攻击玩家时，会有大量Feeder刷新，等它们互杀得差不多后玩家再动手清场即可，不过因为上层也有通风口，如果发现有Feeder在自己身边出现，各位玩家还是请动手杀掉吧。一般来说，最后获胜的会是轮回组织的士兵，玩家杀掉他们后可以在下层的控制台处拿到门卡，然后准备战斗吧，会有几只Slasher刷新。

接着沿路返回，去需要用门卡的小门处，进入里面的货仓后，会遇到贱贱的Stalker，还是老方法对付，追杀或是守株待兔。重启门锁来到一个曾经到过的区域，启动小门后，门锁变成橙色，准备好战斗吧，这次敌人只有Slasher和Puker，不过远近互补的组合也足以对玩家造成不小的麻烦了。回到需要门卡的大门处，一打开就会遇到两个士兵，立刻利用掩体躲开炮火然后解决他们。之后来到车站区域，又是轮回组织士兵+Feeder的组合，老习惯，先让他们自相残杀，再到玩家自己下手。打开车站中的宝箱拿取奖励，任务完成。

合作支线任务：考古研究室

考古研究室（Archeology）位于击败钻头后不远处的区域中，玩家如果操纵卡弗，会看到一个哭泣的女人进入研究室里的幻像。乘搭电梯来到里面，再从到达的车站处继续进入另一个电梯，操作卡弗的玩家会看到很夸张的幻象，而操作艾萨克的玩家则不会。离开电梯，爬下空中通道来到一个大房间，玩家们会被Feeder和Leaper联合袭击，两者速度都很快，先用静止力场拖住Leaper，然后把身体脆弱的Feeder杀死，再回头对付Leaper。

之后的路上玩家还会遇到几波敌人的袭击，里面甚至包括了Slasher，来到一个需要用电源开启大门的房间，建议先把电池放在铁梯附近，爬上铁梯再把电源用TK能力拿到上层，放进电源槽处，打开上方的大门，可以在里面拿到晶片。接着拿走电池，然后放进房间下层的电源槽，继续前进。路上玩家会遇到可以开启但不是前进方向的门，入内后都会有资源和补给可以搜刮。在一处有工作台的房间中，玩家还会遇到一个密室，如果这时候手上已经有足够的钨，可以做一个扭把打开密室。

终于，进入一个大型的房间后，操纵卡弗的玩家会看到一个大蛋糕，这里就是典型的战斗区域，敌人主要是Feeder和Leaper，玩家们只要启动中央的升降机，就可以开始战斗，击败所有敌人后，大型补给箱降下，拿走奖励然后就可以离开了。

●收集品总数

Artifacts：4

Logs：10

Blueprints：2

Weapon Parts：9

Circuits：10

●具体位置

Audio Log：在仓库区域前往启动加热器电源时进入的第一个房间，录音器在左方的桌子上。



Circuit：进入下一个房间后立刻左转，墙上有一个电路箱。



Circuit：从上方进入屋顶电源槽所在的房间，以面向电源槽为准，走左方的通道，尽头有电路盒。



Probe Gun Blueprint：剧情获得的蓝图，解决加热问题后和女黑人桑托斯对话，她会交给玩家蓝图。

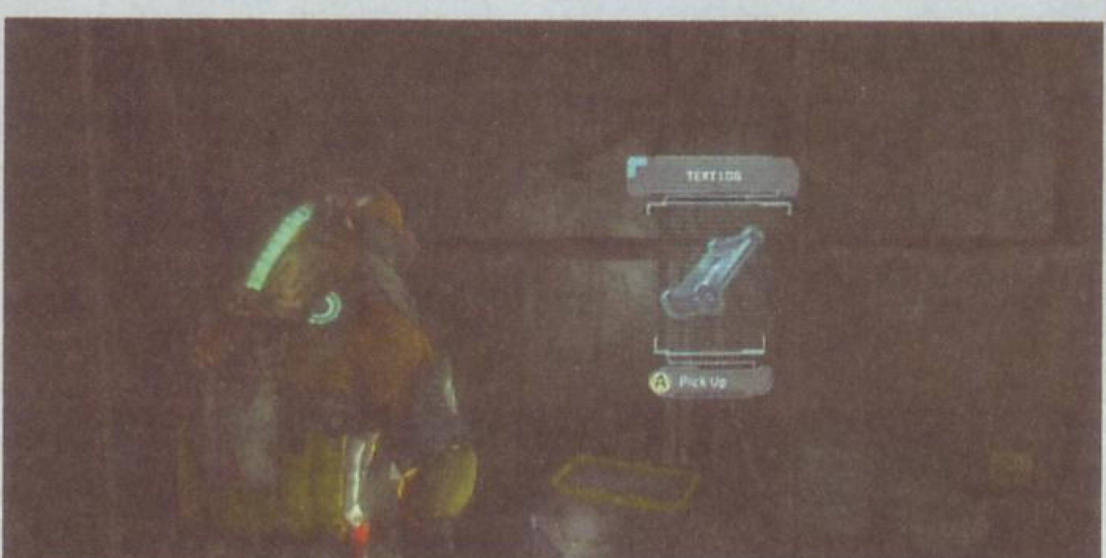
Text Log：前往另一个仓库路上，会在一个房间中看到 Stalker，沿着其逃走的方向进入一条走廊，尽头的左方是电梯，而右方的箱子上放着收集品。



Unitologist Artifact：进入军营前，在其门前左方沿着小路走，会遇到两个补给箱和它们后方放着的收集品。



Text Log：进入军营的播放室，在左方会有一排蓄物柜，在它们右方一具尸体后的货柜上。



Text Log：播放室中央靠入口处的桌子上，不远处有两个补给箱。



Circuit

Weapon Parts.Repeater：用钨扭把打开播放室的密室后，正面看到的墙上有电路盒，左方的货架上有部件。



Circuit：来到另一个仓库，右转后立刻可以看到墙上有着电路盒。

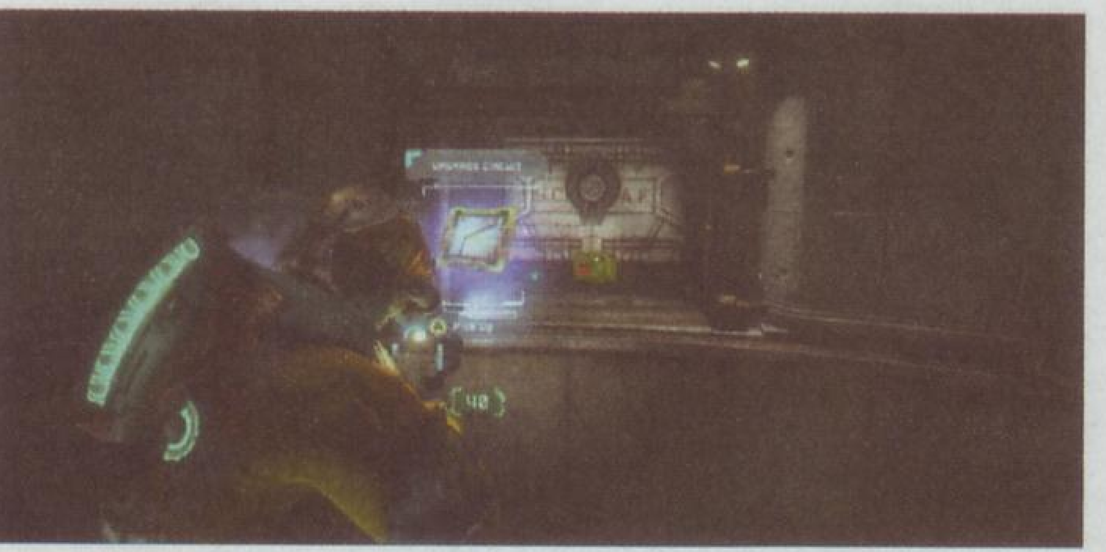


支线任务：武器库

Unitologist Artifact：进入武器库后，会发现右方有一个保安室，绕进该房间，在桌子下放着收集品，附近贴着一张 Peng 海报。



Circuit：来到第一个圆筒状的区域，玩家会发现左方和右方都各有一个可以用 TK 能力打开的门，右方的门后地面上躺着一个晶片，需要用 TK 能力吸过来。



Weapon Parts.Stasis Amplifier：获得上一个收集品后，进入一个有大量信号棒的房间，贴着左方墙壁走，尽头的货架上放着部件。



Contact Beam Blueprint：进入下一个房间，前进路线在右方，往左转，在尽头有几个蓄物柜，他们的右方有蓝图。



Circuit

Audio Log：来到一个有需要门卡的小门的房间处，桌子上放着晶片，旁边就是录音器。



Weapon Parts.Plasma Core

Audio Log：来到有轮回组织士兵和 Feeder 登场的房间，乘升降机下到底层后，第一个货物堆上有部件，拿取门卡的地方则有一个录音器。



Unitologist Artifact：在有 Stalker 出现的长通道处，走到最尽头，然后往右看，会看到被藏在一堆货物后方的收集品。



Weapon Parts.Acid Bath

Weapon Parts.Stasis Support：来到车站处，击败轮回组织士兵和 Feeder 后，打开大型补给箱就可以获得这两个部件。



合作支线任务：考古研究室

Text Log：在解决第一批敌人后，进入一个有铁梯的房间，左方的发电机上。



Audio Log：进入有工作台的房间，左转就可以在墙上看到录音器。



Circuit：在需要把电源放入电源槽的房间，将电源投掷到上层的通道，然后放进上层的槽中，进入槽左方的门，在通道墙壁的电路盒中取得晶片。



Audio Log
Weapons Part.Directed Ejection Field：通过挂满冰柱的走廊进入一个大房间，走上楼梯时会看到前面有一个录音器，左方的大门打开后会看到远方的货物堆上有一个部件。



Audio Log：乘搭电梯到达另一个大房间后，会看到右方一道铁梯，而左方的柜子上有一个录音器。



Weapons Part.Rip Core：爬上上一个收集品所在房间的铁梯，进入下一个房间，在前往大门处时往左看，会发现一个有控制台的区域，在控制台的拐角处下方有武器部件。



Flamethrower Blueprint：在之后有工作台的房间有一个密室，房间尽头右方的尸体旁有蓝图。



Circuit
Circuit
Weapons Part.Weller's Compact Frame
Weapons Part.Flame Glaze：来到中央有升降机的区域，大战一场后在降下的大型补给箱中找到这四个收集物品。



Earthgov Artifact：进入一个有货柜的窄长房间，入口处不远处的第二个货柜上。



Circuit：走到窄长房间的尽头附近，右方墙上有电路盒。



第十二章：尸检

Chapter 12: Autopsy

剧情

尸检的过程非常惊险，艾萨克每击中一个正确的神经节都会引来一群怪物的袭击，过程异常惊险。最后，桑托斯终于追踪到了讯号，信号来自于山上的另一个研究基地，他们可以从山路上的通道前往那里。诺顿对此表示反对，并且在发现自己阻止不了艾丽后，他竟然不打开升降机的门，想要把艾萨克直接困住。

当艾萨克赶到出口时，最糟糕的情况发生了，原来，诺顿在发现自己无法阻止众人执行在他眼中的“自杀任务”后，竟然偷偷联络了丹尼克，他想要以艾萨克为交换，得到其他人安全离开这个星球的机会。艾萨克发现了这一点后，愿意牺牲自己让其他人离开，但丹尼克毫不犹豫地食言了，他认为要让众人合为一体，就只能通过死亡来达成，所以包括艾萨克在内的一行人都得死！

危险时刻，艾萨克和卡弗通力合作，解决了轮回组织的士兵并赶走了丹尼克，没想到另一头从仓库中逃跑的Nexus这时突然出现，随即和艾萨克展开了一场恶战。从体外打到体内，连艾萨克都不敢相信自己竟然击杀了这么个巨型怪物。但他才刚刚脱险，肚子上就挨了一脚，诺顿把所有的不如意都怪到了艾萨克身上，还想要开枪杀死他，最后，艾萨克被迫自卫，一枪打爆了诺顿的脑袋。

●难点提示

1. 尸检的流程很简单，先找到随便一个亮着黄色光的神经节，用探测器射击枪对着它射击，这时怪物的身体防御机制会发动，一些有着黑色身躯的加强版Feeder会出现，最好躲回升降梯里面，等它们跑到入口处时一个个解决掉。杀完一波后，用探测器射击枪对准每一个神经节，如果听到连续的提示音，继续对其发射探测器，然后迎战刷新的Feeder，直到桑托斯获得足够强的信号为止，就可以离开。

2. 诺顿离开后，用TK能力转动升降机旁边的操纵杆就可以打开门。记得先去仓库下层工作台把武器换回来，再出门。

3.Nexus的行动非常有规律，它会先用两只巨爪各攻击艾萨克一次，然后是放出几个橙色的卵，里面会孵化出Feeder和Slasher，同时露出自己的心脏弱点。消灭小怪然后对心脏造成足够高的伤害，Nexus会出现受创动作，喷出几个橙色的卵，然后发动吸食攻击，这时候玩家需要攻击他口中的四个闪光部位，击破其中两个就可以中止吸食攻击，如此循环两次，玩家就会通过这一阶段，然后被Nexus吸入肚子中。

4. 第二阶段，玩家位于Nexus的胃中，胃酸会不断损耗防护服，注意艾萨克肩膀右侧的数值，到0则艾萨克死亡。玩家的对手是Nest，这种怪物变成了Nexus体内的器官，它们本体不会移动，但是会在伸出有三个黄

色弱点的触须时发射水母状的生物来攻击玩家。玩家需要摧毁三个弱点来杀死 Nest，但这种弱点会不时缩回保护膜内，而且本身会不断剧烈摆动，很难瞄准，建议抓准机会用静止力场将其定住，然后一次过解决三个弱点。杀死三个 Nest 后，玩家会被排出 Nexus 体外，结束 BOSS 战。

5. 和诺顿的冲突会是一个短暂的 QTE，记得连打 A 键。

●收集品总数

本关只有在 Nexus 体内的尸检和 BOSS 战，没有收集。

第十三章：抵达天际
Chapter 13: Reach for the Sky

剧情

杀死诺顿或许并不是艾萨克的错，但是这所造成的影响却非常大，艾丽几乎无法接受这个事实，桑托斯也对队伍再一次减员感到非常难受，大家陷入了一场小小的争吵中，最后，艾萨克说服了大家继续前进，显然在风雪中争吵并不是什么明智之事。在探索路上，艾萨克试图对艾丽道歉，却只是引起了更多的争吵，两人刚刚有点回暖的关系似乎正因为诺顿的死亡而变得支离破碎。在放下一个升降机后，艾萨克却听到了艾丽一行人的惨叫，他不得不加快脚步试图和他们汇合。

幸好，不久后，艾丽重新联络上了艾萨克，他们度过了危机，而借着重新开始对话，艾萨克终于把两人之间紧张的关系再次缓和了下来。或许是艾丽想通了，她起码不想要在一天之内失去两个自己生命中最重要的人。在艾萨克把升降机拉上山顶时，桑托斯犯了恐高症，艾萨克不得不让她说些什么来分散注意力。她提到了，想要关闭控制所有神印的机器，必须使用一个名为“圣典”的装置。想要得到这个装置，他们需要像200年前的军队一样，亲自通过罗塞塔项目做一个。

终于，通过艾萨克的努力，升降机来到了顶部，这时，桑托斯却为她的磨磨蹭蹭付出了代价，当卡弗和艾丽走出升降机后，那头蜘蛛状的怪物袭击了升降机，最后，艾萨克和桑托斯一起坠落到悬崖下，桑托斯立刻身亡，而艾萨克要面对的，则是那头一直阴魂不散的怪物。

●难点提示

1. 攀山的操作和下降差不多，不过玩家不能用 LB 键纵向跳跃，只能横向。途中记得躲避掉落的岩石和崩塌的山体，到达终点后按 A 键就可以爬上顶部。

2. 山洞中玩家会遇到一些加强版的 Slasher 和 Waster，但是他们的行动方式和弱点都没什么变化，所以对付起来也是差不多，注意不要被包围，它们的攻击力也得到了提升。

3. 降下升降机的齿轮在其左上方，不要看漏。

4. 山洞中攀爬时会遇到 Lurker，先杀怪再攀爬。

5. 艾萨克和艾丽再次通话后不久，玩家会在山洞里遇到 Slasher 和 Exploder 的组合，鉴于这里空间太有限，请一定要多用静止力场，不然可是有被炸死的危险。

6. 再一次攀山，这一次请使用静止力场能力来对付两边坍塌的山壁和晃动不止的升降机，不然玩家绝对来不及攀上去的。

7. 山顶的升降机站处，先用 TK 能力启动电源，然后等对话完成后，前去升降器后方的电源处调整能源，让右方指针达到绿色区域，最后在舵盘处按下调查键就可以触发剧情。

8. 最后一次和 Snow Beast 对战，玩家首先会看到攀山器旁不远处有一个橙色按钮，目前不可用，前去这个按钮右前方的发电机处，用 TK 能力启动电源，附近的两个鱼叉枪炮台会启动，它们会自动攻击任何进入探照灯区域的大型生物，把 Snow Beast 引到该处，等他被两个鱼叉洞穿后，跑到之前不能使用的按钮处，此时按钮会变成蓝色，保持举枪用 TK 能力锁定按钮，然后不停按 B 键，就算画面锁定在怪物身上后也要不停地按，直到 Snow Beast 被撕成两半为止，BOSS 战就此结束，至于期间出现的小怪，只要不挡路，无视即可，如果靠的太近，就杀掉吧。

●收集品总数

Artifacts：1
Blueprints：1
Weapon Parts：4
Circuits：1

●具体位置

Circuit：杀死诺顿的剧情过后向目标处走不远就会看到一间小屋，进入屋内后立刻往右看，墙上就有一个电路盒。



HUN-E1 BadgerBlueprint：之前收集品所在的小屋外的箱子上。



Weapon Parts.Compact Standard Frame：用 TK 能力打开一段矮梯子，并进入一个有众多帐篷的洞穴，沿着左方走到尽头，在一个有帐篷的死路中可以看到这个部件。



Weapon Parts.Weller's Compact Frame：取得上一个部件后进入洞穴中央，然后沿着右边走，直到看到洞穴角落的一个补给箱，在箱子后方就有这个部件。



Weapon Parts.Ammo Support：进入内部有攀山钩索的房间，在钩索对面左方的一堆补给箱后方，一垒普通箱子上。



S.C.A.F. Artifact：在遇到有大量 Exploder 出现的洞穴，战胜它们后贴着洞穴左边走，就会遇到这个收集品。



Weapons Part.Rip Core：离开洞穴后朝着右方走。尽头会看到一个工作台，此时再右转，就可以在一条窄道尽头看到这个部件。



第十四章：万物皆有道

Chapter 14: Everything Has Its Place

剧情

解决了阴魂不散的怪物，桑托斯的命却救不回来了，惟一能安慰艾萨克的，可能只有他和艾丽心正在重新贴近这个事实。到达山顶基地后，他们需要找到的，是桑托斯口中的“罗塞塔”，这到底是一个人还是一个特殊的物件？他们只有自己去寻找。

刚刚爬上楼梯，艾萨克就遇到了意外，年久失修的铁梯断裂了，艾萨克不得不另寻一条路进入基地。路上他却发现丹尼克和他领导的轮回组织追上了众人的脚步，既然有坏消息，自然也有好消息，艾丽确认了罗塞塔不是一个人，而是某个生物，算是缩小了众人的搜索范围。当艾萨克终于到达实验室时，却发现原来罗塞塔是某个生物的尸体，而且被切成一个个片状标本分开保存起来。目前实验室中只有一部分，而另一部分则被放在了这栋建筑中的其他地方。

艾丽为艾萨克找到了一张门卡，让他可以通行到其他区域中，随后艾萨克在山顶基地的其他两栋建筑中千辛万苦地收集到了另外四个切片。在艾萨克寻找切片的途中，丹尼克还试图用广播告诉艾萨克自己并非是个不讲理的人，并陈述神印对于人类进化的帮助，当然，摧毁过两个神印的艾萨克完全不吃这一套。而当他把切片重新组合成罗塞塔时，一切真相突然在他面前展开。

●难点提示

1. 刚进入建筑走廊就是一场硬仗，这里的怪物强度再次提升，玩家如果发现直接击打手臂效率太低，可以试着先切掉它们的脚，减缓它们的移动速度，再慢慢料理。

2. 在实验室，玩家将学会如何运输罗塞塔的身体切片，先打开保存处，然后用 TK 能力举起切片，放进管道式的运输口中，再对左边的控制屏幕按调查键即可。当然，要找到其他四个切片可不是这么简单，需要在尸变体群中杀出一条血路来，但这个流程是不会变的。

3. 按照任务指示打开弧形走廊尽头的大门，玩家会再一次遇到 Cysts，因为这个区域需要完成一个成就“Weedkiller”，所以这里处理的方法比较麻烦。首先，Cysts 进入攻击状态后，口部会伸出准备喷射的爆炸物的三个触手，这时候，玩家需要对 Cysts 使用静止力场，然后不断发动 TK 能力，直到喷射出的爆炸物被 TK 能力吸住。把爆炸物射到不会伤及任何 Cysts 的安全地方，Cysts 本体会进入一个短暂的无害阶段，直到其重新再生出一枚爆炸物为止。静止力场延长了这个过程，用这种方法，玩家可以一个个处理好走廊中五个 Cysts 喷出的爆炸物，而只要玩家离开其警戒范围，Cysts 就不会再发射爆炸物。要处理得这么麻烦，是因为 Cysts 喷出的爆炸物在重力状态下会落回它们自己身上，将其一起炸死，所以要令 Cysts 活到被瓦斯熏死的那一刻，只能用这种方法通过走廊。乘坐升降梯来到下层，解决几个偷袭的 Lurker，然后将瓦斯发动机处两边的电源平衡，使得两个指针都停在绿色区域，这时候回到上方，进入走廊尽头的小房间开启瓦斯喷射，就可以拿下成就，同时开出新的道路。因为这次分配电源的方法相对复杂一些，这里给出答案，左边是 90、70、70，右边是 70、50、50。调配完成后会有 Waster 出现，场地狭窄，请使用静止力场小心对付。这里离上一个检查点很近，要是避免 Cysts 自杀失败了，可以选择从检查点开始，再来一次。

4. 第一个有切片的房间是单行道，传送机就在房间入口，切片在最深处，附近有一个 Guardian，尽快杀死它和它放出的 Swarm 可以避免附近的尸体变为敌人。取得切片后可以现将其留在附近，然后迎战出现的几个 Waster，因为空间比较狭小，一旦发现自己被包围，立刻要用静止力场解围。之后用 TK 能力把切片带去传送机处运走即可。

5. 在瓦斯清理过的弧形走廊中乘升降机来到上层，进入一条长走廊后，会有 Slasher 成群袭击，这里建议先往前跑，引出所有前方的敌人，后回头跑，玩家此时肯定会发现后面也有敌人包抄，尽量绕过它们，然后回头射击，这种情况下敌人都在玩家的正面，对付起来要更简单一些，如果升级过静止力场的范围，那这里可以充分体现这种能力的作用。因为敌人较多，首要目的是破坏其移动能力，所以最好先不要打它们的手，而是脚，然后再一个个杀掉。

6. 在丹尼克用广播向艾萨克说话的房间中门看似无法打开，但其右边有个开关，先用 TK 能力取走面板，然后拧动扭把，即可开门。之后的电梯处有一个密室，记得准备好扭把。

7. 存放第二个切片的房间中无论上层还是下层都有 Feeder 在巡逻，因为取得切片还需要解谜，为了避免麻烦，建议玩家直接开打，如果你火力够猛，站在只有一个入口的升降机处守株待兔，直接把登场的 Feeder 都杀个干净即可。谜题本身是转动左右两个按钮，直到三个圆板中央的长方形空隙都变成垂直，才能让切片通过。左方的按钮，能够转动左方圆板 90 度，同时转动中央圆板 60 度。右方的按钮能够转动右方圆板 60 度，同时转动中央圆板 90 度。通过调整两者来令三个圆板都变成 0 度即可，按键顺序是右左右左左左右右左右。

8. 送走切片后，之前封闭的门会开启。房间中有一个电梯通往兵营，用门卡即可打开，前去完成支线任务，而另一堵门则通往另一个通道，里面的情况和之前的弧形走廊类似，玩家需要解决 Cysts，揭开发电器的面板并启动电源，然后跑回安全室，开启瓦斯喷射。清除有机物后，进入到一个大房间，里面有 Feeder 和 Slasher，不需要在大房间中交战，引起 Feeder 警觉后退回来时的房间，大门过一阵子会关上，之后敌人只能从房间中惟一的通风口进入，守在这里用重火力歼灭敌人即可，当然，如果玩家手上的武器存在射速慢或上弹慢的缺陷，最好用静止力场弥补一下。切片在进入大房间后左方的柜子顶上，传送器在房间的右方尽头。送走切片后打开另一个大门时会立刻碰到敌人前后包抄，跑回大房间再和敌人周旋。

9. 之后来到室外，丹尼克的飞船将会追杀艾萨克，试着躲开探照灯，可以安全来到下一个大门处，如果被发现了，就拼命跑吧。接着剧情过后会遇到 Twitcher，这种敌人速度快得像瞬移，攻击频率也很惊人，不过幸好它们身体较为脆弱，针对脚部进行攻击，又或者用上静止力场来对付吧。

10. 再次回到弧形走廊，前往最后一个切片所在的地点，在一个有众多货柜的地方，喜欢躲猫猫的 Stalker 又来为玩家制造麻烦，不过对付它们的方法还是不变的。在这个区域，玩家会在货柜的尽头看到杂物处理库，这里也有一个支线任务，可以靠门卡通行。乘升降机后来到上层时会有 Stalker 和 Slasher 的双重夹击，建议必要时可以退回到升降机附近迎打，避免腹背受敌。

11. 进入建筑内部后会遇到一个密室，记得在之前遇到的工作台处做好扭把，之后房间中的解谜比较简单，用 TK 能力拉动中央的大石头挡住激光即可通过，注意三个激光的射出口并不一致，不要想当然搞得自己被激光烧伤。记得在进入激光前把所有在场的尸体都打个稀巴烂，等拿到切片后登场的 Creeper 找不到尸体可用，对付起来就简单多了。

12. 将切片传送回实验室，离开时会不断受到轮回组织士兵的袭击，打法和之前没什么不一样，爆头即可，不过记得小心那些拿霰弹枪的士兵，被他们靠近后射上一枪可不得了。

支线任务：兵营

乘搭电梯进入兵营（Barracks），玩家首先遇到的敌人是 Creeper，除了在进入操控室时会和它们正面冲突外，在有大型水泵运作的房间对面走廊上也有，它们会附身于尸体上然后远远对着艾萨克开枪，准头一般般，远远地解决掉它们即可。通过水泵的方法和之前第九章一样，用静止力场延缓推板的移动速度，趁机快速到达出口，之后回头继续把挡板减速，因为其后方有 Peng 宝藏，看到后用 TK 能力吸过来拿走就可以获得成就“There's Always Peng!”。进入兵营区域，会遇到 Creeper 和 Spitter 夹攻，在触发 Slasher 刷新前先远远地毁掉尸体可以阻止 Creeper 附体，之后慢慢再和 Slasher 周旋。接下来的房间中有地雷，因为有非常明显的光线标记，把它们击破就行。

在播放统一教宣传片的房间中，玩家击破地雷后可以搜刮一个大型补给箱，在封闭的大门处附近可以捡到门卡，打开门后会被 Creeper 和 Spitter 夹击，立刻退回大型补给箱处周旋。解决怪物后继续前进，重启一个房间的门锁，房间中有晶片可拿，还有两个烦人的 Creeper。最后回到进来时的入口处，解决两个偷袭的 Creeper，就可以离开兵营了。

卷首特集 特别策划 动作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

支线任务：杂物处理库

杂物处理库（Disposal Services）进入的方法仍然是乘坐电梯，遇到首个大房间后会有不少Waster，下一个房间则是有Exploder，两者都不算难对付。乘搭电梯后来到另一个大房间，这次Waster和Exploder终于同时登场了，建议利用击破Exploder囊肿体的爆炸来一同消灭Waster。爬上铁梯来到需要重启门锁的房间，成功解决谜题后，Waster和Exploder组合再次出现，因为房间空间非常有限，记得要及时用静止力场解围。

来到需要解决电路谜题的房间时，转动几个电路版，然后这个支线任务中最凶险的战斗出现了，Waster将和Twitcher一起登场，而且最后还会有一个Exploder，准备好你的静止力场填充包，小心背后，这个房间三面都有通风口，怪物有可能从任何一个当中出现，玩家的后背随时都有被偷袭的可能。解决谜题，乘搭电梯来到另一个大房间，有一个场景比较恶心的战斗，敌人是Twitcher和Feeder，两者移动速度都不低，而且后者数量相当多，用静止力场减缓Twitcher速度后将Feeder先处理掉，然后立刻解决Twitcher，剩下的事情就简单多了。

后面的房间中搞定两个偷袭的Exploder后，玩家需要用TK能力放下一段吊桥，过桥后点击大门，门被锁住并发出警号，接着自然是一场硬仗，不过敌人只是Feeder和Waster，倒也不难对付。乘搭升降机来到一个大房间的底部，会有几批Waster需要消灭，而之后的房间中有密室需要开启，记得在之前碰到的工作台处做好扭把。最后，进入一个大房间，按下升降机的降下键，迎接最后一战吧，敌人包括玩家之前在这个支线任务中遇到的所有类型怪物，先是Feeder夹杂着Exploder进攻，然后是Twitcher和Waster联合出动，Exploder间歇地出现，善用它的囊肿体爆炸可以快速消灭其他敌人。最后打开降下的宝箱，任务完成，按照提示离开吧。

合作支线任务：神印封印室

神印封印室（Marker Containment）位于连接山顶基地三个主要建筑的弧形走廊上，战斗难度是三个合作任务中最高的，玩家们最好先做好准备。这个分支任务的难点战斗之一就是旋转走廊，这里玩家需要操纵走廊转向自己需要前往的大门，而其中一个旋转走廊处，会有大量的Lurker出现，因为这里的躲闪空间较小，而且Lurker又能够在墙壁上爬动然后远远地发起进攻，玩家们需要通力合作尽快找到Lurker的位置，然后立刻解决。另一个难点则是卡弗会三次陷入幻觉，在幻觉中，操纵卡弗的玩家只能孤身作战，敌人是一种名为Shadow的怪物，攻击方式类似的Slasher，但是因为身形较矮，一旦靠近玩家之后，要击中他们就很困难，而且他们数量众多，攻击力不低，被包围后只有死路一条。

第一次遇到幻觉时，建议玩家杀光挡着路的Shadow，冲向最前方的沙发处即可，第二次会麻烦一点，有一个神印需要玩家破坏，但在Shadow的包围下不容易做到。不过笔者发现了一个BUG点，玩家只要操纵卡弗面向神印，然后朝着自己右方神印和沙发之间的空间走，会来到一个可以将自己挡住的角落，这时候Shadow会停止对玩家进攻，定定地站在原地。将他们都杀掉，用TK能力吸取掉落的补给，站在原地不停攻击神印即可，不过要记得朝神印靠外面的那一侧进攻，而且不要使用任何会导致位移的攻击，玩家一旦滑出BUG点，敌人会刷新并朝着玩家进攻。第三次幻觉的处理方法和第二次是一样的，只不过神印的强度变高了，如果觉得子弹不够用，稍微走出BUG点外一点点距离，将Shadow引过来，然后退回BUG点将它们杀掉，就可以获得弹药补给。在操纵卡弗的玩家陷入幻觉时，场景中会不断地出现尸变体攻击他的本体，这时候操纵艾萨克的玩家需要击退这些怪物，免得它们杀死卡弗。搞定第三次幻觉场景后，玩家就可以打开大型补给箱拿走奖励结束战斗了。

●收集品总数

Artifacts：7
Logs：11
Blueprints：3
Weapon Parts：14
Circuits：13

●具体位置

Circuit：剧情过后来到左前方不远处的梯子处，然后左转，可以在小仓库前方的大货柜顶部上找到晶片。



Seeker Rifle Blueprint：第一次遇到Twitcher，它的身影会迅速消失在一台载具后，前往那台载具并看向其后方，就会找到这个蓝图。



Weapons Part.Heavy Standard Frame：进入实验室大楼后，立刻可以在右方的箱子上看到这个部件。



Circuit

Text Log：经过有大量Cysts的走廊，进入瓦斯防护室对面的房间，右方墙上有电路盒，内有晶片。电路盒左方不远处的桌子上有文档。



Audio Log：来到第一个切片所在的房间，在墙上被钉死的Leaper左方不远处就有一个录音器。



Alien Artifact：同一个房间，来到切片所在的装置处，在装置正对面的箱子上。



Circuit：来到一个有小桌和密室的房间中，看到小桌后立刻左转，会看到墙上的电路箱。



Weapons Part.Explosive Module：用钨扭把进入密室，右方的货架上。



Audio Log：来到有大量Feeder并需要调整圆板来让切片滑出管道的谜题处，以玩家乘搭升降机来到下层并面向需要解迷的管道为准，看向右方，会发现一个亮着台灯的桌子，旁边就是录音器。

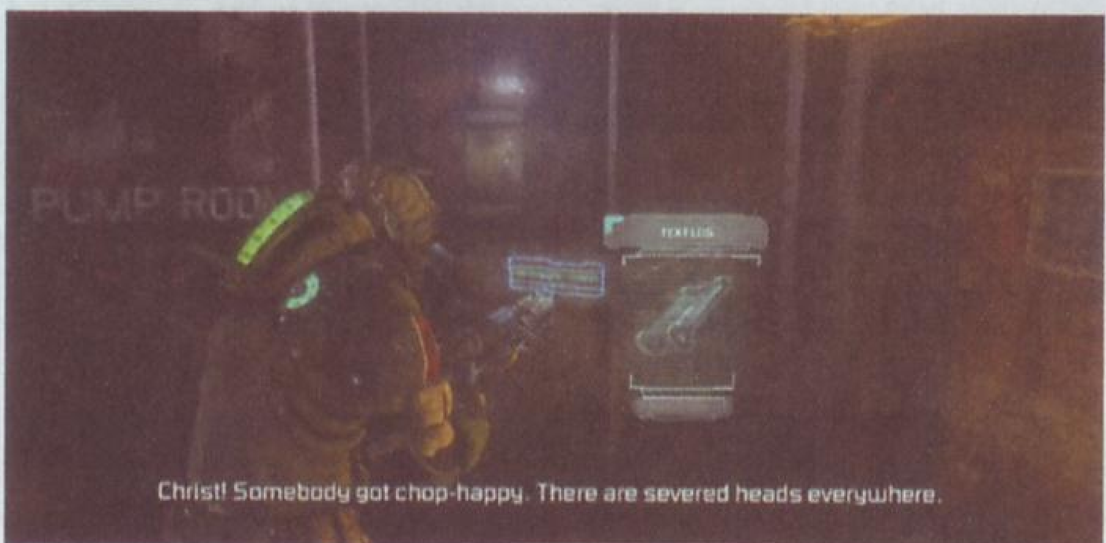


支线任务：兵营

Text Log：用电梯进入兵营后，可以立刻看到面前不远处有一个铁闸门，门前地面上。



Text Log：获得上一个收集品后打开门，直走到墙边就会看到另一个收集品放在右方大门的面前。



Text Log：打开上一个收集品所在处的大门，进入一个控制室，在控制台上就放着这个文件。



Weapons Part.Damage Support：用静止力场停住不断移动的水泵，进入两个水泵之间的中央区域，在一个放有人头的桌子上。



Circuit：取得上一个收集品后，前往另一个静止不动的水泵的通道中，在通道中央有一个侧门，入内后左转，就会看到一个静止能量填充装置，而右方的墙上有一个电路盒。



S.C.A.F. Artifact：来到一个有众多床铺和一个工作台的区域，来到工作台右边的卧室中，看向右边的小窗后方的柜子，古遗物就在那里。



Weapons Part.Heavy Elite Frame

Show Stopper Blueprint

Weapons Part.Rail Accelerator：来到一个有地雷拦在大型补给箱前的房间，击破地雷打开大型补给箱就可以取得这三个收集品。



Circuit：离开上一个房间，会来到一个类似厨房的区域，前进指引会让玩家走该处的大门，但玩家需要先前往另一扇小门处，房中有两个地雷和两个Creeper，尽头处有一个电路盒。



Circuit：回到主线，在第二个需要释放瓦斯清除有机物的大房间，来到瓦斯防护室后方，会在墙上看到一个电路盒。



Alien Artifact：释放瓦斯后，来到一个有Snow Beast尸体的房间，立刻右转，可以在开着台灯的书桌上找到。



Audio Log：上一个收集品的对面不远处。



Weapons Part.Rip Core：回到实验室用门卡打开另一扇门，在进入户外区域后会看到一个分岔路口，在两条路分岔处的箱子上有这个部件。注意，这个部件被算进第十五章的收集中，但可以在这里就取得。



Weapons Part.Full Zoom Scope：取得上一个收集品后，走右方的路，进入山谷后会看到一个轮回组织的士兵自杀，在他身后一块大岩石，绕过大岩石就可以看到放在雪地上的收集品。



Unitologitst Artifact：在一个有Stalker的区域，玩家会看到支线任务“杂物处理库”的入口，在入口左方不远处的柱子后藏着这个收集品。



S.C.A.F. Artifact：来到一个有众多冰块的区域，贴着右方走，会在一个大箱子的后方找到被藏起来的收集品。



Circuit：进入有三个巨大冰块的房间，在房间左方第三个冰柱处旁边就有一个电路盒。



Hot Death Blueprint

Weapons Part.Earth Gov Frame：在下一个房间会有密室，用钨扭把打开，右方货柜上有蓝图，左方的凹口处则有部件。



支线任务：杂物处理库

Text Log：乘搭电梯进入一个大房间，在房间中央有几个蓄物柜和一张桌子，文档就在桌子上。



Circuit：来到一个需要爬铁梯来到下层并解开电路谜题的地方，在谜题正对着的通道墙上有一个电路箱。



Text Log：来到一个有小桌子和密室的房间，文档就在小桌上。



Weapons Part.Full Zoom Scope

Circuit：用钨扭把打开密室，左方的凹口处有武器部件，对面的凹口墙上有电路箱。



Text Log：经过一个有工作台和众多屏幕的房间，来到另一个房间后，立刻会看到面前远处墙边的桌子上亮着一盏台灯，而在灯光照射处放着一个文档。



S.C.A.F. Artifact：来到中央有升降机的房间，从入口处贴着左方的墙壁走，到尽头右转，再走几步，然后左转，来到一道封闭的大门前地上看到这个收集品。



Weapons Part.Precision Tip

Weapons Part.Ammo Sweeper

Weapons Part.Compressor

Weapons Part.Conic Dispersal：呼叫升降机，击败大量出现的敌人后，在升降机上的大型补给箱中得到这四个部件。

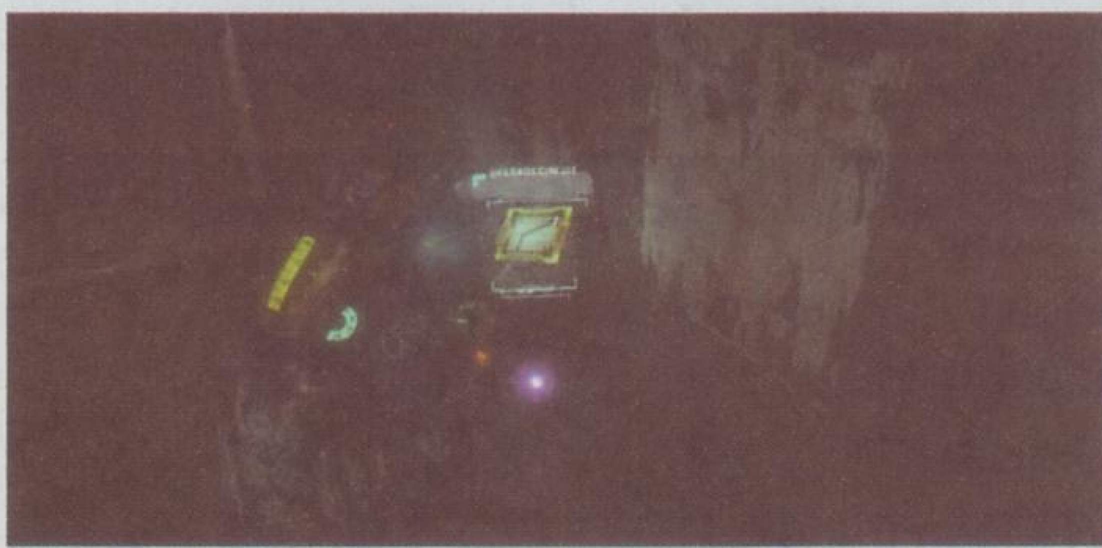


合作支线任务：神印封印室

Audio Log：通过第一个旋转通道房间后立刻可以在下一个房间的桌子上看到。



Circuit：来到一个边缘有冰挂的房间，贴着有冰挂的外沿走，到达下一个房间后立刻右转，会在角落里看到地面上的晶片。



Earthgov Artifact：在后面遇到一个有升降机的房间，通过升降机来到上层空中通道，贴着通道的左方栏杆走，走到尽头附近时就会看到在栏杆旁的古遗物。



Circuit：在上一个收集品所在房间旁的另一个房间中，就在进门后看到的柱子斜后方。



Weapon Parts.Rail Accelerrator：通过旋转通道后进入一个正面就有通往下层的铁梯的房间，往左转，走下一排蓄物柜对面的楼梯，然后右转，会在一堆箱子后方找到这个部件。



Circuit

Circuit

Weapon Parts.Ammo Box：在关卡最后，扮演卡弗的玩家会陷入最后一次幻觉，成功解决幻觉后打开房间中的大型补给箱，就可以获得这三个物品。



第十五章：转机
Chapter 15: A Change of Fortune

剧情

罗塞塔是一个古老外星种族的成员，这个种族和人类一样发现了神印的存在，也和人类一样，逐渐陷入了尸变体危机中。当足够多的尸变体肆虐在陶·沃兰提斯行星上后，终于触发了“大融合”（Convergence），这一事件的过程和统一教宣传的教义类似，大量的尸变体来到了太空中，组成了“血月”（Blood Moon），如果这个过程完结，血月将会令更多的有机生物融入到其中，并吞噬一个又一个的星球。为了毁灭血月，外星人们建造了一个如同城市般巨大的机器，也就是众人之前一直认为是神印信号源的机器，但实际上这个机器的功能恰恰相反。可惜，因为大融合

的进度超过了外星人的预期，最后，它们不得不提前启动机器，让其把原本是海洋星球的陶·沃兰提斯行星完全冻结，阻止了有机组织被融合到血月中的进程，延缓了灾难的发生，只留下了一个尚未构筑完成的血月，也就是众人刚刚进入陶·沃兰提斯行星附近的宇宙空域时所看到的破碎小行星。

但是，血月通过放出信号来启动其他神印，试图延续大融合的过程，这也是为什么神印会造成尸变体灾难的原因，其原本的建造目的之一，就是要将有机体转变为血月的一部分。200年前，来到这颗行星上的舰队以为他们在阻止神印灾难，但已经被神印深深影响的舰队指挥官实际上想要执行的任务却是关闭外星人机器，而这最终将导致的，会是重新开始大融合进程的灾难。阴差阳错之下，这一行为最终没能被实现，而在200年后，艾萨克一行人再次来到这里，不过从罗塞塔被拼合后灌输到艾萨克脑中的知识看来，只要靠着圣典的帮助，他可以开启外星人机器，毁灭血月，从根本上阻止神印所带来的危害。

遗憾的是，原来在他失神地进入外星人的集体记忆中时，丹尼克带着他旗下的士兵控制了卡弗和艾丽，然后当着艾萨克的面前抢走了圣典，留下三人在因为瓦斯泄露而发生大火的试验中等死。最后卡弗和艾萨克勉强逃出，而艾丽，却被困在火中，艾萨克不得不在卡弗的劝告下关闭了大门，将她留在了满是火焰的房间中。

●难点提示

1. 拼其罗塞塔就是个诡异的外星人拼图，她的最顶部切片和最后部切片位置都是正确的，而中间的切片则需要玩家调整，操作也非常简单，对着切片使用TK能力，然后用右摇杆移到适合的位置放下即可。

2. 剧情过后，绕着罗塞塔的尸体跑，艾丽所在的控制室前方已经不能通过，跑到出口处，然后按照剧情QTE连打A键即可。

3. 遇到人类敌人和Stalker同时出现的地方，老习惯，先让他们自相残杀，再清场。

4. 之后遇到有敌人飞行器从上方开火，直接冲向目的地吧。

5. 后面则会遇到人类敌人与Slasher一起登场，因为这次Slasher离玩家较近，建议躲进入口处右边的冰块后方，先用静止力场配合枪械解决Slasher，再击杀人类敌人。之后走到谜题处会有敌人从上方用飞弹袭击，下方则有Twitcher围追堵截玩家，建议用静止力场定住Twitcher后立刻朝着来时方向跑，再进躲进冰块后方，这里是人类敌人的攻击盲点，把Twitcher杀掉后再去对付他们。

●收集品总数

Weapon Parts：2

●具体位置

如果玩家完全按照本收集指引行动，本章的其中一个武器部件已经被收集，这里将不再提及。

Weapons Part.Flame Glaze：再次回到有大量冰块的区域，走进被炸开并燃烧着火焰的通道，进入一个房间后立刻往左看，会发现一具坐在椅子上的尸体，他身旁的一堆显示屏下方就放着这个部件。



第十六章：探寻秘密
Chapter 16: What Lies Below

剧情

艾萨克和卡弗追击丹尼克，一路沿着垂直的通道往星球的深处赶去，路上竟然遇到了某种意料之外的怪物，那就是外星人变成的尸变体，看来在机器封冻星球时，某些外星人的尸变体也没有被融合到血月中，残留在这里，成为了拦在艾萨克和卡弗路上的障碍。

●难点提示

1. 跳下岩壁阶段的操作和序章是一样的，惟一分别是到了终点后玩家需要按A键把自己放下来。路上会碰到加强版的Leaper，但它们的行动方式没什么变化，就是强度变高了，最好不要和它们纠缠，结束第一个降下阶段后立刻往平台的左方走，乘搭电梯往下。

2. 第二个落下阶段没有尸变体骚扰，但是途中会遇到人类士兵袭击，移动平台上的敌人用枪械干掉，路上遇到的平台上的敌人则可以通过打爆平台上的爆炸瓶来解决对方。到达终点后不用和移动平台上的敌人纠缠，立刻右转进入房间中解谜。

3. 第三次下降途中会有大量的Alien Crawler出现，也就是外星爆炸虫，不停按LB键快速降下可以有效地躲开它们。接着Alien Necromorph，也就是外星人尸变体登场，它们皮粗肉厚，用静止力场配上最大火力一次过轰杀吧。

4. 第四次降下，途中会遇到更多外星人尸变体，但因为也有外星爆炸虫登场，最好用力场定住对方后立刻用快速降下逃走，最后路上会遇到一个快速转动的风扇，用静止力场定住，跳下去，进入QTE阶段，连打A键解决。

●收集品总数

Logs：1
Blueprints：1
Circuits：1
Weapon Parts：4

●具体位置

Weapons Part.S.C.A.F. Frame：来到追击丹尼克的路上遇到的第二个平台时，前往下降的挂钩装置所在的地方，看向挂钩装置对面偏左的箱子，上面有电灯和一个武器部件。



Weapons Part.Rail Accelerator：取得上一个部件后往下降，路上会在右边突出的一个小残骸平面上看到这个部件，不要下降得太快，避免错过。



Weapons Part.Safety Guard：降下到第三个平台，进入右方的小屋子，立刻往左看，部件就在货架上。



Audio Log：取得上一个收集品，并解决同一个房间中的谜题后，进入一个新房间，立刻往左看，会发现墙上写着“关闭它”的字样，下面就是录音器。



Circuit：在遇到上一个收集品后，跑到这个房间的出口处，先别开门，往左看就会看到墙上的电路盒。



Javelin Blueprint: 再下降一个平台，击败外星人尸变体，沿着通道走，下了一个斜坡后会看到右方有一个手脚架，下方的地上放着蓝图。



Weapons Part.Heavy Standard Frame：取得上一个收集品后立刻左转，部件就在不远处的一个箱子上。



第十七章：奇异之城
Chapter 17: A Strange City

剧情

随着移动平台进入了星球的内部，艾萨克发现他来到了外星人的城市中，而凭着200年前厄尔·塞拉诺博士留下的录像，艾萨克得知外星人的机器并非只是用来冰封整个星球，而是用于摧毁血月。终于见到了外星人的机器，并知道接下来的路并不好走，艾萨克与卡弗进行了一番推心置腹的谈话，确定两人可以合作无间后，他们朝着丹尼克追去。最后，艾萨克抢到了在罗塞塔试验中新生成的圣典，并且成功摆脱了丹尼克一行人。靠着圣典，艾萨克开启了外星人的飞行通道，朝着外星人机器的中央飞去。

●难点提示

1. 玩家在城市里会遇到外星人的密码门，其实就是利用外星人的声音来作为密码，每个门都需要选中正确的三个音符才可以开启，有开启字幕的玩家会有利一些，因为在播放声音录音时下面的字幕也会标出相对的外星人声音字母，可以对照着选，而且场景中一般在密码门附近都有非常明显的提示，多多观察即可。

2. 剧情过后，沿着通道往下走，遇到分岔路先去右边，打开容器，用TK能力取出引爆装置，然后拿去另一边的炸弹处装上，接着立刻离开，等待爆炸。之后场景中的炸弹也可以如此处理，最后一个炸弹会直接爆炸，不必担心，是剧情需要。

3. 来到外星人机器中，会和外星人尸变体正面交战，它们在不攀爬岩壁时的行动方式有所变化，招牌的近战拳击自然还会使用，同时还会远程冲锋，或是打开身体放出外星爆炸虫，和它们战斗的要诀自然是保持距离，然后打掉它放出的虫子，最后在它冲锋时用静止力场定住，再用重火力消灭即可，注意后期会有两个外星人尸变体同时登场的情况，一定要记得多用静止力场。

4. 进入一个有神印的房间中，开启发电机，会触发零重力区域，此时操作和在太空中一样，按照任务提示前进即可，遇到的敌人只有Lurker，不过是强化过的版本，小心它们的远程攻击。

5. 之后遇到的碟形装置可以加强艾萨克的TK能力，站在上面后，玩家可以用TK能力移动一个较重的物体，以后解谜会用上。开启后面的放电机，防护服装置和工作台就可以使用了。

6. 升降机上的平台是一个通道控制台，站在中央的碟形装置处就可以挪动中央四个触手装置处的小球，来调整其形状。以玩家面向触手为准，现在玩家需要按照自己右后方的图案来调整触手，然后前往平台最前处按下开关，就可以启动外星人的飞行通道。

7. 飞行通道中的操作方式和太空飞行差不多，LB键加速，左摇杆控制飞行。

8. 来到另一个区域，遇到强化Slasher和Feeder围攻时，玩家可以站到碟形装置上，用TK能力直接扯掉敌人的肢体并发射出去，快速地杀死敌人。

支线任务：古物储存室

古物储存室（Artifact Storage）的入口就在取得圣典后遭遇到外星人尸变体的区域，重启门锁后，乘坐电梯即可前往内部。经过一个用于给玩家调整装备的区域后，玩家很会快遇到一个无重力的塔楼，进入飞行状态，一直往下走，敌人只有Medusa，一种几乎悬浮不动的尸变体，射击它们身上所有的黄色点就可以杀死它们，同时注意躲避它们放出的爆炸物。

来到最下方，走过一段路后会遇到另一个无重力的塔，小心塔中的地雷，建议先将它们都击破再前进。下到一扇大门处，里面房间会有装置教会玩家怎么把外星人语转化为人类语言，颇为有趣。而在之后前进的路上，会有强化版的Leaper和外星人尸变体来袭，中间还夹着不少外星爆炸虫，要小心对付。来到另一个塔后，这一次玩家需要往上飞，能够威胁玩家的除了地雷，还有Lurker，在最上方重启一个装置后可以打开门。

在之后遇见的工作台处拿好补给，接着继续前进，之后玩家会遇到大型补给箱，取得里面的物品后立刻离开，因为紧接着玩家将遭到能够再生的Hunter袭击，在和它的地方，爬下梯子后杀掉出现的强化版Leaper，可以在需要重启的大门后拿到一个晶片。之后原路离开，来到进来时的无重力塔中，一直往上飞，回到玩家进来时的地方。这里会有大量Hunter出现，既然它们是杀不死的，玩家就只能将它们一一定住，然后跑进电梯逃之夭夭了。

●收集品总数

Logs：7
Artifacts：4
Circuits：10
Weapon Parts：2

●具体位置

Alien Artifact：剧情过后，立刻朝着左方走，在角落的柱子后面可以找到藏起来的神器。



Text Log：获得上一个收集品后进入下一个房间，右方的黑板上。



Circuit：进入外星人城市后，沿着通道往下走，在连接着下方分岔路的斜坡处往左看，炸药引爆器所在之处附近的石块表面会有一个粉色闪光，用TK能力吸过来就可以取得晶片。



Unitologist Artifact：引爆第一个炸药，来到第二个炸弹前，看向炸弹对面的地面，一个补给箱背后藏着这个收集品。



Audio Log：剧情后艾萨克落到下层，玩家在这个充满神印的房间出口处会遇到分岔路，向上延伸的斜坡是通向主线任务的方向，另一边的电梯则是通往支线任务"古物储存室"，往支线任务的方向走，很快就会看到右方桌子上的录音器。

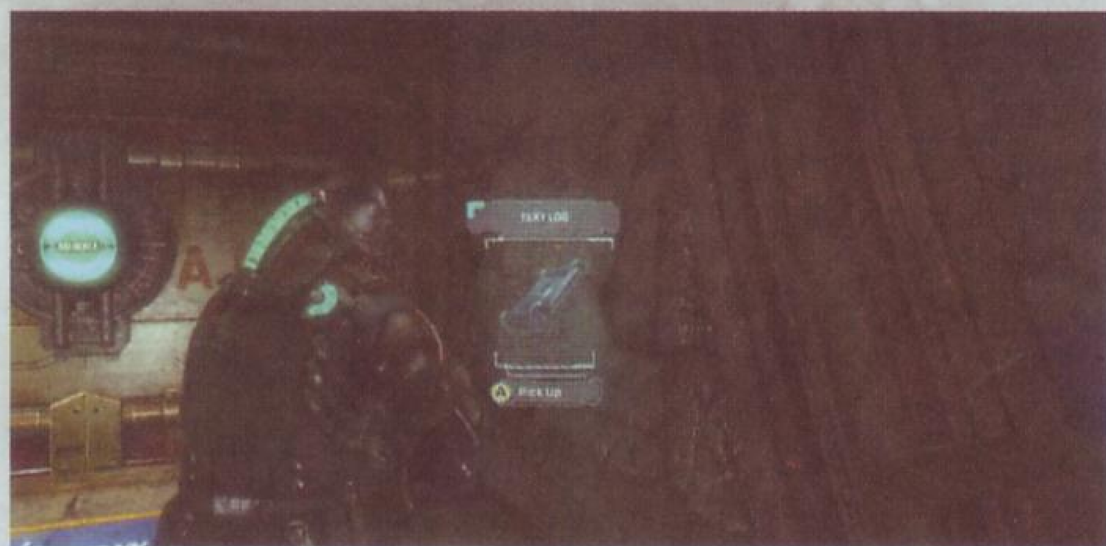


支线任务：古物储存室

Audio Log：乘坐电梯来到任务地点，可以立刻看到大房间中央有一个录音器，旁边有尸变体被封闭起来的尸体。



Text Log：取得上一个收集品后左转，可以看到大门前掉在地上的文档。



Text Log：进入第一个处于无重力状态的塔楼，往下飞，在第二个空中通道处会看到漂浮着的文档。



Weapons Part.Stasis Coating：获得上一个收集品后，降落在最下方的通道上，然后看向被封锁的大门左方的凹口处，那里有这个部件，可以通过TK能力吸过来获得。



Circuit：进入第二个处于无重力状态的塔楼，立刻看向左方的凹口，会看到电路盒，需要进入飞行状态后飞过去获得。



Text Log：取得上一个收集品后，飞到下一层的通道处，在大门前的栏杆上躺着这个文档。



Alien Artifact：在第三个无重力塔楼中，向上飞一层，会遇到一个需要移动光标来点击圆点的谜题，谜题右方的凹口里面就放着这个神器。



Circuit：取得上一个收集品并解决谜题后，进入房间后左转，会看到工作台，在工作台的左方就有晶片躺在地上。



Circuit
Circuit
Circuit：取得上一个收集品进入下一个房间，就可以看到大型补给箱，三个晶片都在里面。



Circuit：被Hunter追杀时，玩家会来到一个有静止能量补给器和一盏绿灯的房间，左转往前走，会遇到一扇被封锁的大门，大门对面有一道铁梯，爬下去后立刻往左看，就会看到电路盒。



Circuit：回到主线任务，在一个启动无重力装置的房间往上飞一小段路，然后就会看到在两盏灯之间漂浮着这个晶片。



Circuit：在首次遇到能够增强TK能力的房间处，面向可以用TK能力移动的两个巨石，然后抬头往右上方看，就会看到手脚架上层的晶片，可用TK能力取得。



Weapons Part.Compact Standard Frame：取得上一个收集品后往前走，来到工作台旁，在工作台对面的石块平面上放着这个部件。



Audio Log：乘搭升降机来到外星人的通道控制台，面向两个控制台调整图案，左方图案前的桌子上就放着录音器。



Alien Artifact：通过飞行通道，进入一个有碟形装置在面前的房间中，立刻朝着左方走，快到尽头时往右看，会看到藏在大石块后方的神器。



Circuit：取得上一个收集品后回到进门后看到的碟形装置，其右前方的石块上放着一个晶片。



第十八章：生死关头
Chapter 18: Kill or Be Killed

剧情

进入机器的中心，艾萨克找到了博士的进一步提示，艾萨克只要开启另一个启动装置，就可以完整地启动机器，而至于之后会发生什么，连博士自己也不知道。千辛万苦启动装置后，艾萨克发现原来那就是开启机器核心的惟一方法，这时候丹尼克联系了艾萨克，言语中已经失去了以

往的淡定，试图恐吓艾萨克放弃开启外星人机器，当然，这对已经与神印打了这么久交道的艾萨克来说根本毫无意义。当艾萨克最后打开了通道时，丹尼克驾驶着飞船前往目的地，并誓言要阻止艾萨克，还声称自己带着一个"大惊喜"。而在飞行的路上，艾萨克发现这个惊喜竟然是艾丽！她从排气通道逃出了实验室，却被丹尼克手下的士兵抓住了。

来到外星人机器的核心，艾萨克在激动之下并不打算和丹尼克交易，他认为如果把圣典交给丹尼克，大家都会死，但卡弗替他做了决定，如果能够救回艾丽，他们就应该冒这个险。于是，在丹尼克关闭机器后，血月露出了狰狞面目，而陷入疯狂的丹尼克则立刻被落石刺穿了身体。为了阻止血月，艾萨克决定留下与这个巨大怪物决一死战，而卡弗愿与他共同作战。经历了种种变故，终于认清了自己心里最爱之人是谁的艾丽与艾萨克不舍地吻别，然后乘坐着统一教的飞行器逃离了行星。

●难点提示

1. 进入新场景后，立刻来到上方走道，朝右边走，解决几个 Waster 后开启发电机。接着往另一边走，开启大门前记得先解决另外一个冒出来的 Waster。

2. 接下来的房间中会有 Waster 和 Stalker 同时登场，这个组合非常讨人厌，建议先用静止力场定住 Waster 慢慢切肢，等 Stalker 冲过来后立刻调转枪头猛攻，然后再处理 Waster。

3. 第二次飞行时会遇到 Medusa，它们悬浮在空中，玩家靠近时会被其肢体攻击，而且它们也会发动远程攻击。Medus 身上的黄色亮点就是弱点，远远地对准射击就可以快速解决它们。

4. 飞行后进入的房间敌人配置巨恶心，分别是 Stalker，Cyst 和 Exploder，幸好，Cyst 会被路过的 Stalker 激活，有可能顺便炸死 Stalker，而 Exploder 的囊肿体也可以用于当武器，如果玩家有带能够发射爆炸物的枪械，记得对着 Stalker 有可能躲藏的角落开火，会有意想不到的效果。

5. 另一个外星人装置就是一个大型的电路图，场景中有四个装置，分别拥有不同的接口，玩家需要旋转每一个的装置，使得它们的交汇接口类型为同一种即可。这里会有大型触手 Leviathan Tentacle 出现，不过不靠近它们就可以免遭攻击，引出这些触手后，先退到一边杀光刷新的其他尸变体，然后再解决触手，之后站在碟形装置上用 TK 能力转动巨大的装置，直到所有电路连通就行了。回到升降机处，后面会有一个需要放进圣典去启动飞行通道的地方，走过去启动通道就行了。

6. 回去到外星人控制台路上会遇到外星人尸变体袭击，两两出现，打法没什么变化，不过如果玩家觉得太难打，推荐直接用静止力场定住然后跑去飞行通道，只要玩家一离开这个房间，外星人尸变体就不会再追杀玩家了。

7. 落地后会有人类士兵和外星人尸变体一起出现，千万不要后退，免得自己再次触发飞行通道飞回去，稍微躲开，士兵就会和尸变体战成一团，接着清场就好。

8. 回到控制台，玩家面向触手时，左后方的图案变亮，按照图案调整触手，通往机器最中央的道路终于开启。

9. 再次回到飞行通道，玩家这次面对的是人类士兵，换上恰当的武器和他们交战吧。如果玩家之前没有消灭外星人尸变体，这里会出现有趣的情况，尸变体会和士兵战成一团，正好给玩家一个方便。

10. 之后的装置处谜题的解法和放电源进电源槽差不多，三个方向各有一个带有外星文字的电源，中央处有三个槽，按照槽上方提示的顺序将电源都放进去就可以解开谜题了，期间会有各种人类士兵骚扰，记得先清场。

11. 攀爬外星人装置时有两个要注意的地方，一个是像是灯光般亮起的喷射装置，需要躲开喷射所蔓延的那一条直线。之后则是转动的齿轮，只有没有齿的地方才可以通过，记得用静止力场停住时注意预判，免得自己堵自己的路。

●收集品总数

Logs：3
Artifacts：2
Circuits：1
Weapon Parts：2

●具体位置

Weapon Parts.Acid Bath

Weapon Parts.Electrocution Module：进入圆弧形的房间后，立刻往右走，会在几个箱子处找到这两个部件。



Text Log：沿着弧形通道往右走，来到发电机处开启电灯，然后看向工作台，在其右方不远处的手脚架上放着文档。



Alien Artifact：进入一个有红色神印位于中央的房间，沿着任务提示走，快到达另一边出口时，会看到一个有补给箱位于顶部的大石块，在其下方放着这个神器。



Audio Log：在一个有 Cysts 和 Stalker 出现的区域，玩家需要启动发电机来开启升降机，发电机左方就放着一台录音器。



Circuit：取得上一个收集品后乘搭升降机往上，到达后立刻出外左转到升降机后方，右边的石头后藏着一个晶片。



Alien Artifact：进入有几个大型装置需要用碟形装置增强 TK 能力去转动的区域，走往左方的装置处，快要到达装置时左转进入一条死路，那里放着这个收集品。



Audio Log：重新回到弧形通道区域，玩家将三个带有外星人文字的电源放进插槽后，中央的大门会打开，在一具身体旁会看到这个录音器。



第十九章：终局
Chapter 19: Endings

剧情

艾丽在外太空处怀着一线希望等待着，不停地切换着频道，期待着能够听到艾萨克和卡弗的回应，但最后她惟一发现的好消息，就是向其他

卷首特集 特别策划 动作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

神印发射的讯号消失了，这意味着艾萨克和卡弗消灭了血月。但两人再无音讯传出，或许他们，已经在战斗中牺牲了。

然而，在某个黑暗的地方，艾萨克的声音正在一个通讯器中响起，这到底是他被录下的声音，还是我们的英雄仍然活在某个地方？真相，被掩埋在了黑暗的太空中……

●难点提示

1. 一开始直接躲开坍塌往前走即可，路上会遇到强化版 Leaper，杀掉后继续前进，遇到肉须挡路，附近会出现两个大型触手，还有强化版 Leaper 和外星人尸变体出现骚扰玩家，解决小怪然后干掉触手就可以打开新路。

2. 飞行阶段最好不要把加速键按太狠，不然躲不开某些飞行轨迹很奇怪的岩石，同时小心路上碰到的 Medusa，能杀就杀。

3. 解决突然出现的 Twitcher，然后会碰到另一个肉须，这一次玩家需要对付的触手只有一个，不过场景中会不断出现强化版 Slasher 骚扰，幸好这些怪物是一个个刷新，用静止力场定住一个，然后用重火力打断触手就可以开出新道路。

4. 最后一个飞行阶段，需要钻过一些障碍物的中央空洞，尤其是长通道型的障碍物，记得要加速飞过。

5. 和血月的战斗其实很单调，玩家需要保持自己站在中央的碟形装置上，然后用 TK 能力吸过来一个小型神印，射向血月的眼睛。之后击败血月丢下来的甲壳舱里出现的小怪，它会发动一次大范围的吸气攻击，打断出现的两只触手即可解除。之后血月会再次放出小怪，玩家如果觉得数量太多不好对付，可以直接用 TK 能力扯掉它们的肢体，速杀。然后再拉过一个神印射向血月的另一只眼睛。重复这过程一次，干掉血月的第三只眼睛，它会吞下之前被带在身上的外星人装置，按照提示对装置使用 TK 能力，然后右摇杆往上推，就可以把装置扯出来。

6. 跑向外星人装置时还会有一次 QTE，老习惯，连打 A 键就行。

●收集品总数

Artifacts：1

●具体位置

Alien Artifact：在第一次碰到被肉须挡住路的地方，跑下斜坡回头看，会发现一个红色的神印，在神印旁的地上放着这最后一个收集品。



DLC 觉醒 流程攻略

注：本 DLC 并不包含在主线流程中，玩家下载 DLC 后，需要进入 Solo Campaign 菜单，然后选择新出现的 Play Downloadable Content 选项，再选择难度即可开始游戏。因为本 DLC 有对幸存者模式(Pure Survival)要求的奖杯，建议第一次就用幸存者模式进行游戏，可以避免多打一遍。最后，提醒一下还没有在正篇中收集到所有收集品的玩家，如果你在没有解开相关的成就时开始了本 DLC，那么在 DLC 中各种收集品也会算入收集成就当中，所以请先收集完再开始本 DLC。

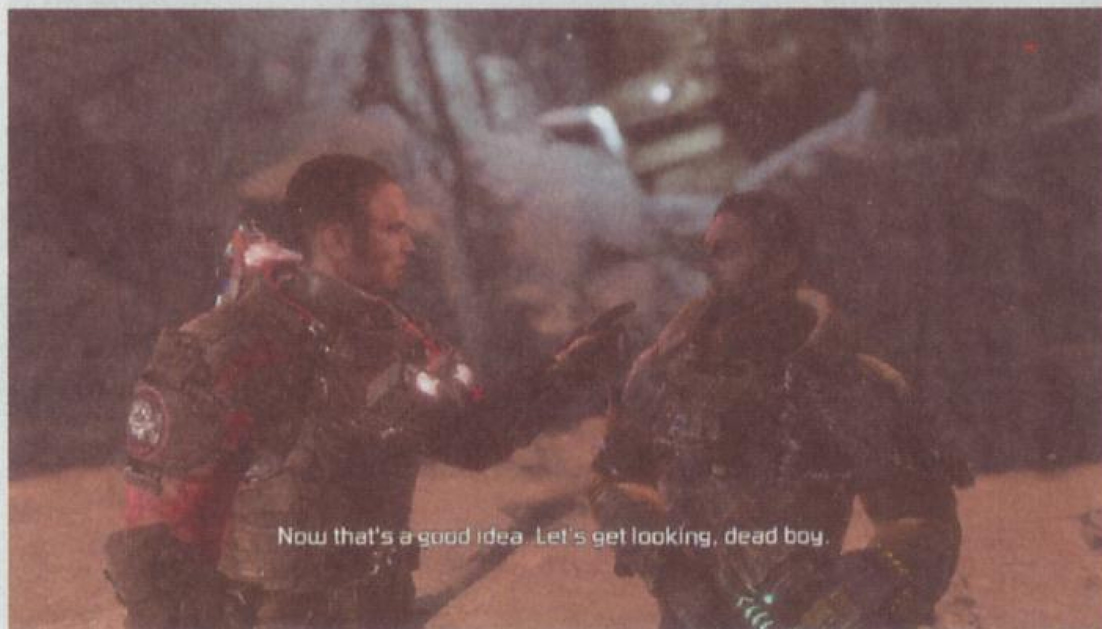
Awakened 1: Requiem

剧情

刺耳的闹钟声把艾萨克从睡梦中吵醒，他拖着似乎没有得到足够休息的身躯，来到了洗手间处。然而当他抬头看向镜子，却发现里面映照出的，是卡弗那张满是疤痕的脸！

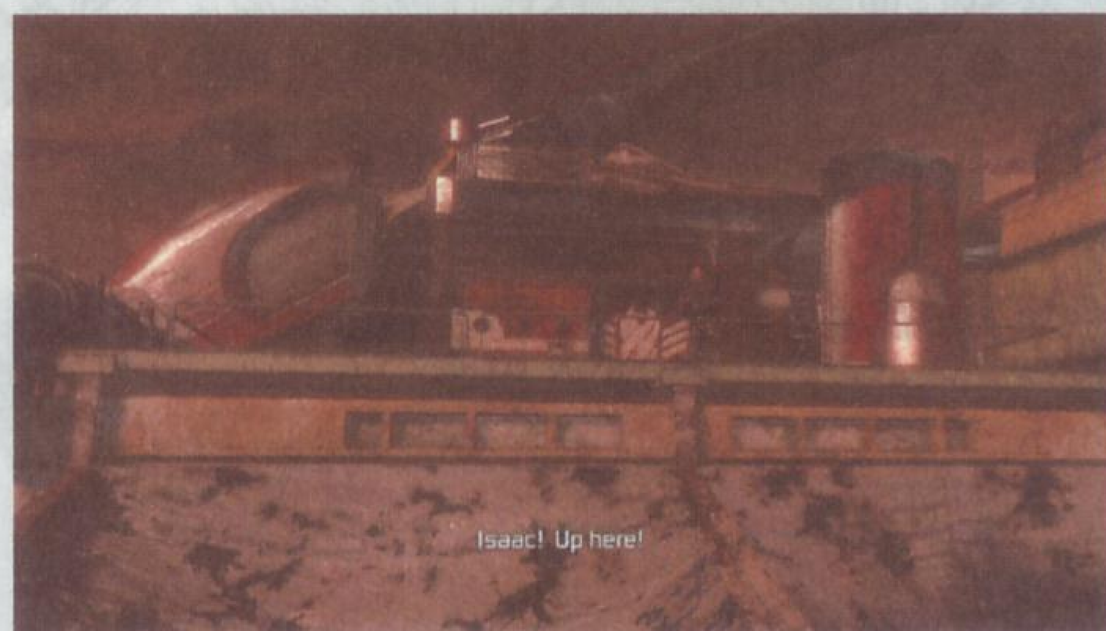
“你他妈在我公寓里干嘛？”卡弗的问题让艾萨克感到疑惑，这里难道不是他自己的公寓？但很快地，他发现两人根本就不在什么公寓，而是位于一个洞穴当中，而击败血月后被狂风和乱流卷走的记忆仍然留在他们的脑海当中。难道他们不应该是死了吗？在用攀山索离开洞穴后，艾萨克甚至怀疑两人都死了，他们以为自己还活着，但其实早就变成了尸变体。但卡弗立刻拍了他脑袋一巴掌，要打醒他个脑残。既然血月都死了，神印信号早就消失了，哪里还有什么鬼尸变体？

感到略为松了一口气的艾萨克建议两人去寻找丹尼克前来追击他们时所乘搭的飞船，既然轮回组织带来了那么多士兵，除了被艾丽开走的那一艘，应该还有其他船只。卡弗立刻就跑向了另一方，既然尸变体已经消失了，两人分头行动也不会有什么麻烦，但是，已经和神印打过多次交道的艾萨克，则显得有点不乐观。一切真的就结束了？



果然，两人才分开没多久，一阵幻觉就袭击了他们，艾萨克不但遇到了应该已经死去的诺顿，还看着他变成了尸变体，最后艾萨克不得不再一次杀死了对方。而在不久后，艾萨克终于了解到了他们看到幻觉的真相。宇宙中并不只有一个血月，被艾萨克他们杀死的这个血月通过某种方式引来了另一个血月的力量，不过那一个血月似乎并不知道地球的所在之处，所以它正视图通过精神影响来控制他们前往地球。

在路上，艾萨克还发现残留下的轮回组织士兵中似乎出现了一个新的领袖人物，不过他似乎无心领导留在陶・沃兰提斯行星上的士兵，所以在一位轮回组织的飞行员自杀后，卡弗和艾萨克找到了一艘飞船。不过飞船的跃迁装置已经损坏，所以两人只能离开星球，却不得不重回满是废墟的宇宙中，寻找能够修复跃迁装置的部件。



●难点提示

1：能够操纵艾萨克后，往前几步就能够看到一个攀山索装置，第二个装置附近的岩壁有一个武器部件。

2：进入有工作台的房间后，可以在工作台附近找到一枚晶片。

3：出门后右转，往右方看就可以发现一个 MK Ⅱ级别的武器喷口，不过此时无法返回工作台处，后面流程中遇到工作台后立刻装上，就可以解开成就“Just the Tip”。

4：遇见诺顿后，他会变成尸变体，击败他后还会有两个 Pregnant 和三个 Puker 出现，对付方法还是老样子，小心别被围攻。之后玩个小游戏重启门锁，就可以离开这区域。

5：进入另一个区域后不久就会陷入幻觉，看完剧情后杀死几个 Shadow，就可以离开这个区域。它们在黑暗的场景中有点难以分辨，要小心观察。

6：下一个区域有两个外星人尸变体现身，因为周旋空间实在有限，还是请立刻使用静止力场对付吧。

7：The Pack 是一群类似孩童般的尸变体，它们数量众多，身材矮小，在构造复杂的环境中显得比较难辨认。不过它们会发出尖利的叫声，而且成群出现，要察觉到它们出现还是很简单的，而处理起来也不难，因为从强度上来说，The Pack 就是一群小型的 Feeder，用带有爆炸效果重型武器可以一次性秒杀三四个。

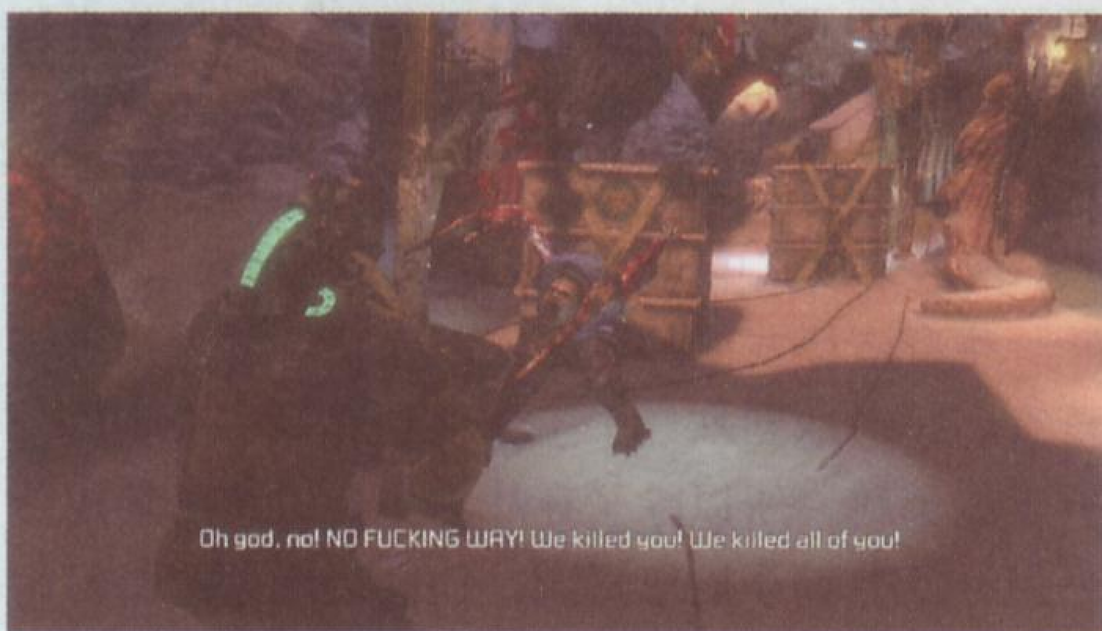
8：之后则是三个 Leviathan Tentacle 和三个 Twitcher 前后夹攻，先定住 Twitcher 绕到它们背后，解决完后再来处理不能移动的 Leviathan Tentacle，三个 Leviathan

Tentacle 被破坏后肉须消失，不过后方还会出现两个 Twitcher，轰杀了再上电梯。

9：在看到两台轮回组织飞船纷纷起飞的地方，玩家会遇到强化版的 Stalker，体型更大，发出的声音也不太一样，不过行动方式差不多，只是除了躲在掩体后，也会藏身在雪中然后偷袭玩家，对付起来也是一个样，趁着它们探头时给予痛击或在冲过来时用静止力场停住就可以解决。

10：来到游戏正篇中曾经到过的会议室，在大沙盘后方仍然有一个密室，准备好钨扭把。内有电子晶片一枚。

11：遇见卡弗后，会陷入幻觉，几个 Spitter 登场，这些家伙攻击可远可近，拉开一定距离切肢杀死即可，在幻觉中怪物和场景的颜色比较相近，要看清楚再开枪。之后按照卡弗要求启动加油器，幻觉再次出现，杀死登场的 Spitter 和 Lurker，从铁梯爬上飞船停放的顶楼，调查船门开关就可以通过第一关。获得成就“Get to the Chopper!”。



Just the Tip 20点

成就说明 制造一把使用 MK－Ⅱ级别喷口的武器。

Get to the Chopper! 50点

成就说明 登上飞行器，剧情成就，完成第一个任务后获得。

Awakened 2: Infidels

剧情

艾萨克把船停在了宇宙中最大的飞船特拉诺瓦号旁，想要在船中找到能够修复飞船的部件。但刚进船他就听到了恐怖的消息，轮回组织的新首领似乎非常疯狂，他夺走了特拉诺瓦号，却并不打算用于返回地球，而是把手下的人关在了指挥塔，打算执行某种可怕的仪式。统一教徒被改造成了类似尸变体的怪物，某个疯狂的声音在要求艾萨克去带领这群人。

在飞船内部，艾萨克不停地被幻觉折磨，几近疯狂，甚至无法分清到底哪些是现实，哪些是幻觉。他最后决定不要把找到的跃迁装置用在飞船上，而是要将其毁掉。不用说，卡弗极力反对，两人之间的争斗，在所难免。



●难点提示

1. 在飞船舰桥会遇到将自己伪装成尸变体的统一教教徒，他们抗打击能力一般，趁着他们在祈祷的时候秒杀即可。之后解决小游戏，电梯就可以前往第三层。

2. 在三楼的传输站处会看到统一教举行仪式的幻象，此时敌人是杀不死的，别浪费弹药。仪式开始后艾萨克会陷入幻觉，此时敌人开始进攻，场景还是能够供玩家周旋的，不过会有新敌人在通风口中出现，要小心被偷袭。

3. 来到控制塔所在的中部塔楼，左方的控制室中有武器配件。乘搭电梯来到上层，还会经历一次幻觉，突然进入 QTE 状态，不过不用担心，很快就会脱离。之后的战斗比较复杂，正常视觉的世界中，会有 Waster 和 Pack 对玩家进行攻击，而幻觉中则是轮回组织的新领袖在追杀艾萨克，还会使用静止力场。前者可以被杀死，后者是无敌的，还会瞬移，躲开他的攻击等待幻觉自动切换就行。

4. 下一个房间尽头会有一个统一教徒偷袭，要小心。

5. 路上统一教领袖会阴魂不散，不过没有什么威胁，倒是等玩家到达指挥塔顶部后会有一场恶战。在玩家进入的幻觉场景中，Feeder 会不断刷新，然后阴魂不散的轮回组织领袖也会追砍玩家，这里要做的是趁着场景中的神印发光，用快射速武器向其猛攻。注意，千万不要使用慢射速武器，你会发现完全没有效果，只有快射速武器进行集中进攻才可以打破神印。神印强度颇高，最好先清掉 Feeder，趁着他们没刷新立刻猛打神印，刷新了以后继续打 Feeder，再打神印，如此循环，就可以通过。



Awakened 3: Perdition

剧情

在争吵和幻觉交缠中，艾萨克到达了飞船仓库，随即陷入了最可怕的幻觉，他觉得自己在和卡弗战斗，然后又被拖入幻象中和轮回组织的领袖鏖战。但最后，他发现了真相，原来血月一直都知道地球所在之处，他们向艾萨克所展现的幻象，都是为了阻止他前进。两人合作启动了反应堆和跃迁装置，终于来到了地球。但是等待着他们的，却是已经在地球肆虐的血月！随着另一个血月在飞船面前徐徐升起，幻象再一次浓罩了两人的脑袋……



●难点提示

1. 刚离开指挥塔顶部，来到第一个门前就有统一教徒袭击，之后轮回组织领袖在升降机又会追砍玩家，稍微四处跑跑周旋一下，等场景恢复就可以使用升降机。

2. 到达一个需要开启小门的房间处，艾萨克会突然陷入幻觉，共有三批统一教徒来袭，空间非常有限，静止力场要用得勤一点，避免被困在角落遭围殴致死。

3. 到达飞船仓库后，从左方的门走，里面会有一个密室，放着 MK Ⅱ部件和晶片。之后进入有工作台的房间，前走几步就会进入与卡弗战斗的幻觉，一开始只有一个卡弗，后面变得越来越多。小心他的射击，虽然看起来没有怪物的近战那么恐怖，耗血程度一样高，而且更难察觉，随时注意自己的生命值，一旦发现过低就要用急救包补充。

4. 打倒一定量的卡弗后，又会进入幻象空间，这一次过程更麻烦，玩家首先要躲避轮回组织领袖的追杀，然后等待神印发光后立刻用快射速武器击破，然后领袖会进入特殊的状态，并且会有几个 Waster 和 Feeder 刷新，定住它们然后立刻对领袖猛攻，不然时间过了神印会复苏。将领袖打入发出蓝光的状态就算是成功一次，如此循环直到场景中的神印都被破坏。之后玩家会回到现实中，而轮回组织的领袖会无力地跪伏在玩家面前。这里为了完成成就“Heretic”和“True Believer”，首先需要举枪杀死领袖，获得“Heretic”，然后读取检查点，再打一次刚才的 BOSS 战，打完后，这一次不要理会领袖，直接乘搭电梯离开，就可以获得“True Believer”。

5. 处理反应堆的步骤是先到左方的控制台，放入跃迁装置，然后启动反应堆。此时整个区域变成了零重力状态，飞起来，看往左方，会看到一个开关，打开后取出上方的小型炸弹，然后用静止力场停住反应堆，再把小型炸弹丢进反应堆圆球上的缺口处。此时反应堆下方会伸出三个散热棒，射击散热棒让其缩回去，算是完成一次循环。这时候

另外一个藏有炸弹的开关会开启，重复之前的步骤，不过炸弹要丢进不同的反应堆圆球，完成三次，就可以让反应堆过载，如果做得够快，还可以拿下成就“Supercharger”。之后按照提示逃走，躲过飞行中会出现的火柱和障碍物，并跟随提示跑到舰桥，启动飞行程序就可以观看剧情了。剧情后获得成就“Bad Moon Rising”。





Heretic 20点

成就说明 杀死轮回组织的新领袖。



True Believer 20点

成就说明 饶轮回组织的新领袖一命。



Supercharger 20点

成就说明 90秒内完成游戏中最后的反应堆过载阶段。



Bad Moon Rising 50点

成就说明 完成本DLC，剧情成就，完成游戏后获得。



Pure Lunacy 50点

成就说明 用生存者模式完成本DLC。

在线成就

本作中惟一的在线成就是“Heaven Can Wait”，解法也很简单，在队友陷入濒死时对其使用静止力场，延长在死亡前可以等待救援的时间即可。队友可以通过被怪物攻击或被自己的爆炸攻击打中而进入濒死状态。



Heaven Can Wait 20点

成就说明 在你伙伴进入濒死状态时，对其使用静止力场延缓死亡到来的时间。

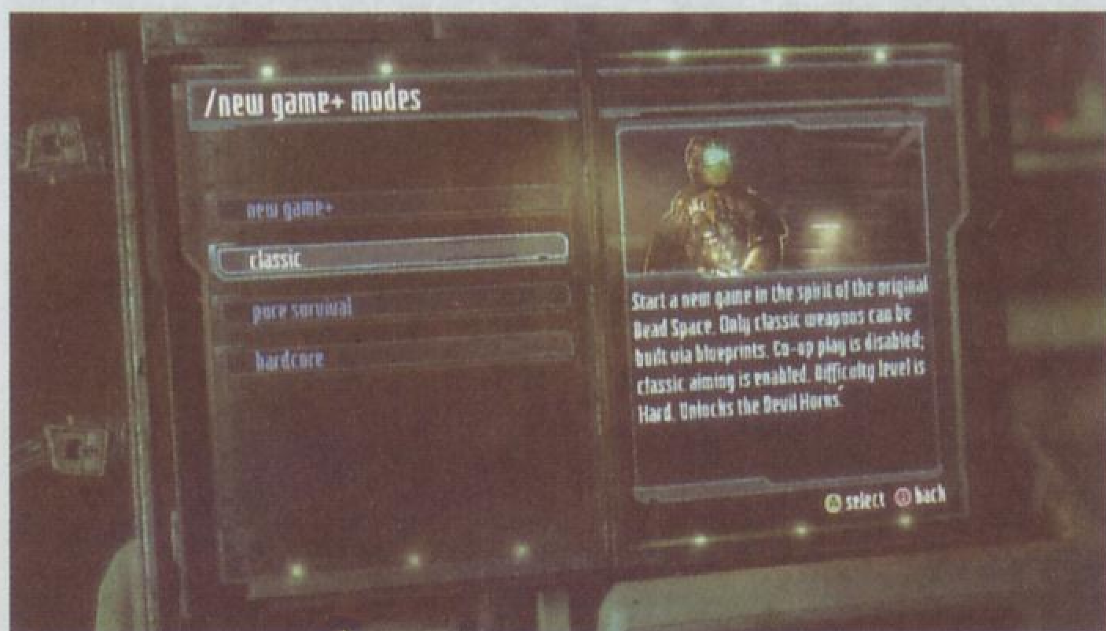
特殊模式简介

玩家在通关后，标题菜单中的“New Game +”选项中的四个功能就会开启，它们分别是“New Game +”，“Classic”，“Pure Survival”和“Hardcore”，其中“New Game +”就是继承所有要素，并且增添了MK－Ⅱ部件和+3晶片的二周目模式，方便玩家挑战Impossible难度或体验一下虐怪的爽快感，而其余三个模式将在下文进行较为详细的介绍。

经典模式 Classic

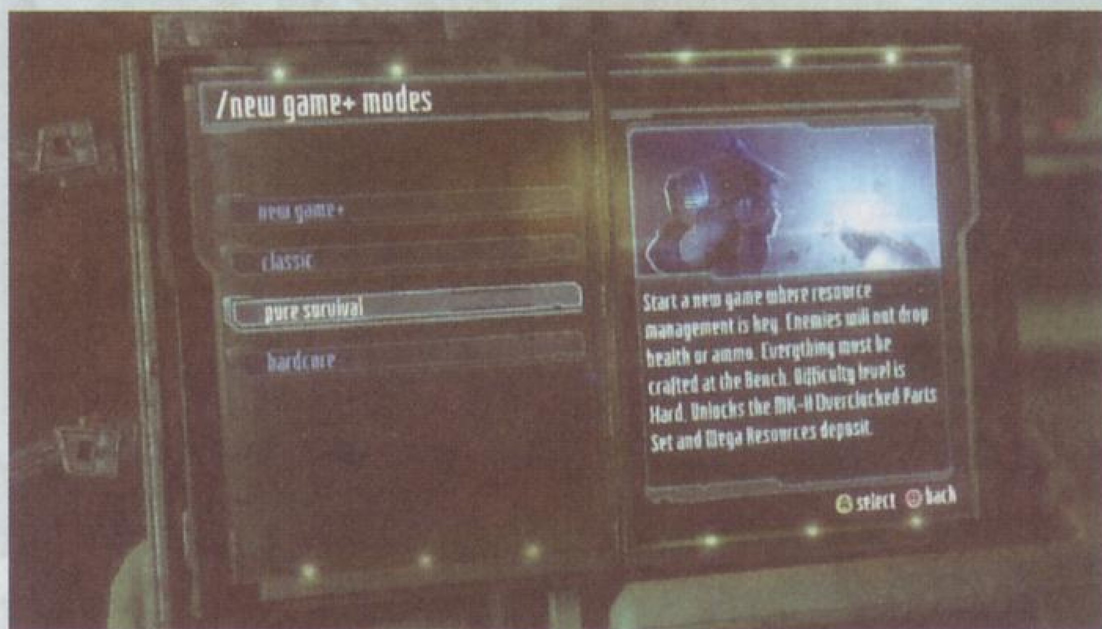
经典模式难度会固定在“Hard”，敌人强度在后期会变得比较高，但绝对还是可以接受的，这个模式的难点在于取消了武器改造系统，玩家只能使用蓝图制造固定类型的武器，这在很大程度上限制了玩家的战斗力。取消合作也从另一方面提高了难度，使得玩家无法获得额外的帮助。不过这个模式中，玩家可以使用DLC武器，如果玩家有预订DLC武器，则通关这个模式会简单很多。因为经典模式的限制并没有令整个游戏的过程发生翻天覆地的变化，所以其实它是三个模式中最为简单的，而更重要的是，通关这个模式后，玩家可以获得系列经典武器“红手指”（The Devil Horns），威力极大，而且子弹无限，更令人发指的是，这把武器可以进行改造，不过考虑到它的特性，玩家们实在是有点改无可改就是了。

在三个模式中，个人建议玩家们先打通经典模式，因为这个模式其实是三个模式中难度最低的，适合用来习惯Hard难度（如果你是用更简单的难度通关普通模式）并习惯这个难度中有限的资源补给，为通过生存者模式（Pure Survival）打下基础。



生存者模式 Pure Survival

这个模式没有经典模式的限制，玩家可以改造武器也能够进行联机，不过游戏的难度仍然是



固定在“Hard”。这个模式最大的特点是，怪物不会掉落任何现成的弹药、急救包和充能包，玩家必须在工作台使用拾取到的材料来制作这些物品供自己使用。玩家在通关正常模式时可能会注意到，第一章和第二章都有工作台出现，但是无法使用，其实这两个工作台都是为生存者模式而设，在这个模式中，玩家可以使用那两个工作台。

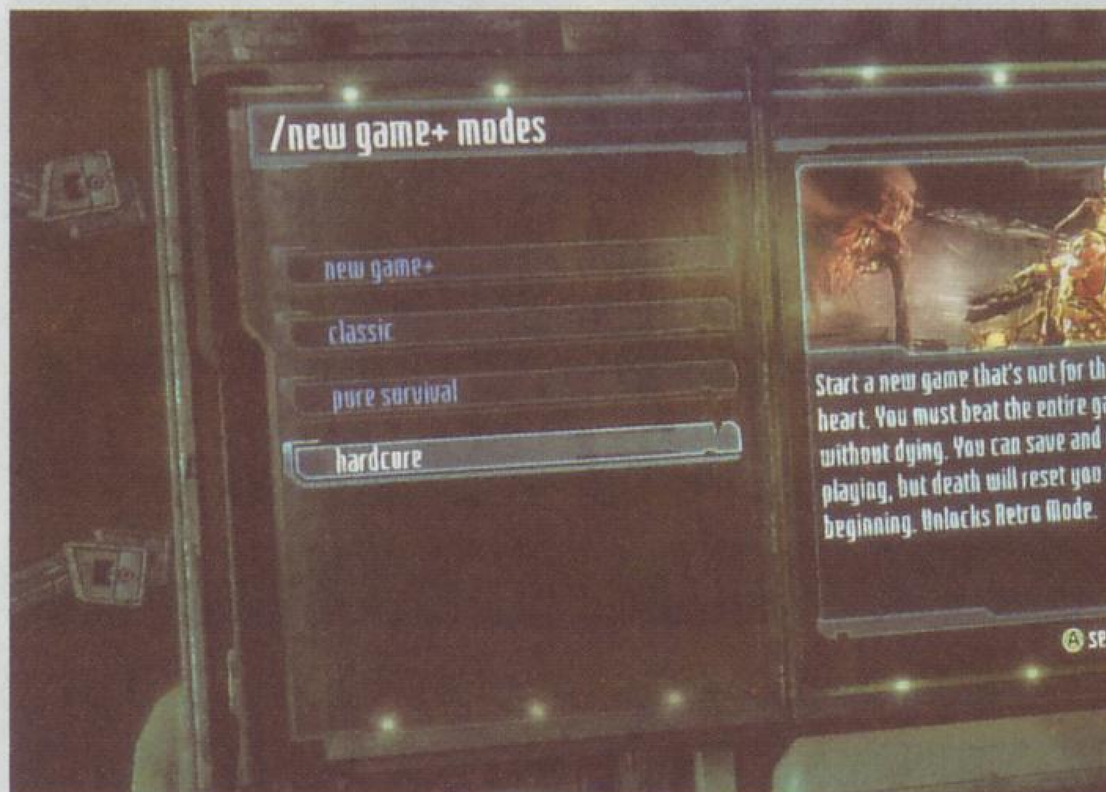
生存者模式的关键自然就是资源管理，因为玩家必须考虑到从一个工作台到达另一个工作台路上的消耗，所以除了在战斗中要注意不要浪费任何补给并勤于拾取资源，还必须规划好如何利用手头的资源，因为除了制作必须用到的物品，玩家还要兼顾升级防护服和制作武器配件等方面。当然，考虑到游戏中存在着刷资源的方法，所以这个模式是可以取巧的，而一旦玩家使用了刷资源，生存者模式的难度也就降到了和正常模式的“Hard”难度差不多的水平。

通关生存者模式会解锁MK－Ⅱ武器部件。

硬核模式 Hardcore

硬核模式的限制进一步放宽，玩家既不会有武器改造上的限制，敌人也会掉落子弹和急救包等现成的物品，难度同样是“Hard”，对于通了前两个模式的玩家来说，这个模式战斗其实应该是没什么难度的，但是这个模式有一个很要命的限制，那就是玩家不能死，一死就直接返回到游戏最开始，需要重新打一遍。考虑到本作故事有十九章之长，这一死想必各位玩家连死的心都有了。不过和上一作的限制存档次数比起来，本作这个一命不死其实还不算难，原因自然是玩家可以无限制地存档。虽然如果艾萨克死了玩家无法通过读取存档复活，但玩家大可以在经过每个检查点后立刻备份一次存档，死了就立刻更换回之前备份的存档，靠着这种方法来实现在硬核模式中“复活”，再加上多多尝试，通关自然是不成问题了。

通关硬核模式会解锁复古模式（Retro Mode）。



成就详解



Get On My Level 10点

成就说明 用任何难度通关游戏一次。



The Explorer 25点

成就说明 完成所有支线任务。



Aren't You Thankful? 50点

成就说明 使用硬核模式通关。
成就拿法 请参考特殊模式简介部分的介绍。



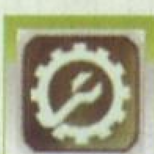
Epic Tier 4 Engineer 40点

成就说明 使用经典模式通关。
成就拿法 请参考特殊模式简介部分的介绍。



Survivalist 40点

成就说明 使用生存者模式通关。
成就拿法 请参考特殊模式简介部分的介绍。



Gun Collector 25点

成就说明 收集所有武器部件。
成就拿法 请参考攻略部分的收集内容一览。



The Professor 25点

成就说明 收集所有神器。
成就拿法 请参考攻略部分的收集内容一览。



The Librarian 25点

成就说明 收集所有文档。
成就拿法 请参考攻略部分的收集内容一览。



The Armorer 25点

成就说明 收集所有电路晶片。
成就拿法 请参考攻略部分的收集内容一览。



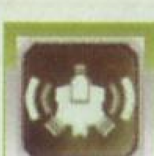
There's Always Peng! 50点

成就说明 找到 Peng 宝藏。
成就拿法 请参考攻略部分的支线任务：兵营。



My Buddy 10点

成就说明 在工作台处取得清道夫机器人搜刮的资源。
成就拿法 请参考系统部分的清道夫机器人使用说明。



Metal Detector 30点

成就说明 累计 15 次在资源点放置清道夫机器人。
成就拿法 请参考系统部分的清道夫机器人使用说明。



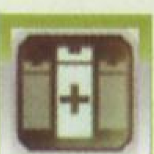
Strapped 10点

成就说明 制作一把武器。
成就拿法 在遇到第一个工作时，随便更改一下现有武器的部件，然后退出武器改造界面即可获得。



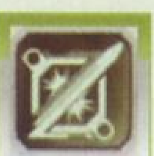
Circuit's Edge 10点

成就说明 为武器添加一个电路晶片。
成就拿法 请参考系统部分的武器升级。



EMT 25点

成就说明 制作一个大急救包。
成就拿法 请参考系统部分的制造物品。



Full House 25点

成就说明 制作一个使用了所有部件位置的武器。
成就拿法 关于武器部位的说明请参考系统部分的武器制作，八个部位都需要使用武器部件。



RIG Master 50点

成就说明 获得防护服管理装置中的所有升级项目。
成就拿法 请参考系统部分的防护服整备装置。



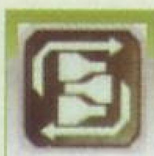
Master Plan 25点

成就说明 制作一张需要消耗总共 2000 点资源或以上的武器的蓝图。
成就拿法 在武器制作界面按下 Y 键即可把玩家自己 DIY 的武器制作成蓝图，而如果这个 DIY 武器本身所包含的部件和晶片加起来价值超过 2000 资源即可获得本成就。



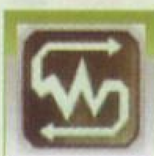
From the Jaws 10点

成就说明 在你的同伴被怪物杀死前救下他。
成就拿法 在同伴被怪物攻击并进入 QTE 状态时，立刻向怪物射击，杀死怪物并使得同伴脱离该状态。（在线成就）



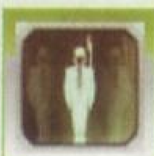
Share and Share Alike 10点

成就说明 在道具栏给予同伴一个物品。
成就拿法 打开物品栏，对某一个物品按下 X 键分享给同伴即可。（在线成就）



Medic! 10点

成就说明 累计救起你的同伴 10 次。
成就拿法 同伴进入濒死状态时，来到其身边将其救起，累计完成 10 次。（在线成就）



Ghosts of the Past 25点

成就说明 完成所有合作支线任务。
成就拿法 成就拿法：共三个，请参考攻略部分的三个合作任务，都完成后会立刻获得。（在线成就）



Architect 10点

成就说明 分享给同伴一张你自制的武器蓝图。
成就拿法 在工作台进入蓝图界面，对一张你自己 DIY 的武器蓝图按下 X 键分享即可，也只有 DIY 的武器蓝图可以解开这个成就。（在线成就）



Axes High 20点

成就说明 使用斧子杀死 30 个敌人。
成就拿法 杀死名为 Waster 的敌人或将它们手部断肢后，它们手持的斧子会掉落在地上，用 TK 能力吸起来，然后射向敌人，将对方杀死就算是完成了一次，需要完成 30 次。



Payback 15点

成就说明 使用 TK 能力把飞弹或手雷接住，射回敌人处杀死对方。
成就拿法 被敌人投掷过来的手雷会被作为一个红色原点标出，对准其使用 TK 能力，然后按下射击键打回敌人处炸死对方即可。飞弹则是在看到敌人用 RPG 瞄准自己时不停发动 TK 能力，飞弹会在进入 TK 能力作为范围后被吸住，按下射击键直接射回敌人处炸死对方即可。两者只需要完成其中之一就可以拿下成就。



Go for the Limbs! 10点

成就说明 累计切掉500个活着的敌人的肢体。
成就拿法 参考"And Then We Doubled It!"。



And Then We Doubled It! 10点

成就说明 累计切掉1000个活着的敌人的肢体。
成就拿法 游戏中的尸变体弱点基本都是肢体，而且一般被切下单个肢体时不会死去，所以凑够1000个并不难。



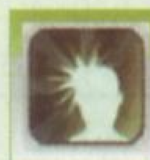
Slow Mo 10点

成就说明 累计杀死50个被静止力场影响中的敌人。
成就拿法 先用静止力场定住敌人，然后杀死对方，累计完成50次即可。



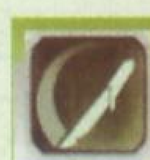
Blast Corps 10点

成就说明 累计用爆炸伤害杀死30个敌人。
成就拿法 用带有爆炸效果的武器攻击敌人，炸死对方就算是完成了一次，需要完成30次。



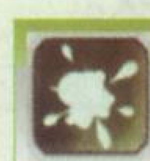
Shootbang 10点

成就说明 累计用爆头杀死30个人类敌人。
成就拿法 攻击敌人头部，秒杀对方即算完成一次，基本上只对人类敌人有效，而这一类敌人在游戏中出现得比较少，尽量每一个都爆头击杀即可。



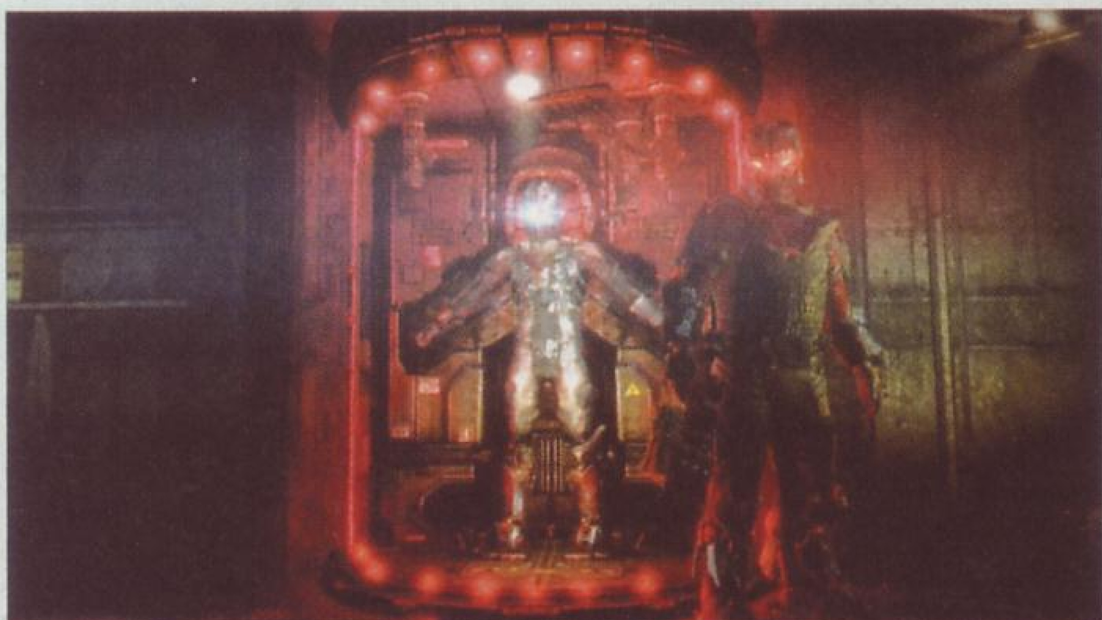
Empty Chamber 10点

成就说明 累计用近战攻击或近战攻击武器杀死30个敌人。
成就拿法 不举枪的情况下按RT键或装备了近战效果的武器引擎，击中敌人并杀死对方就算是完成了一次，需要完成30次。



Dropping Acid 10点

成就说明 累计使用带有酸液腐蚀效果的武器杀死50个敌人。
成就拿法 装备会令武器带上酸液效果的配件，杀死50个敌人即可。





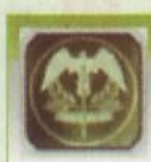
Electric Lawnmower 10点

成就说明 累计使用带有电击效果的切割刃(Rip Core)杀死30个敌人。
成就拿法 装备会令武器带上电击效果的配件，然后用Rip Core作为武器引擎，再用这一把武器杀死30个敌人。



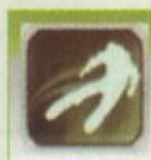
Overpowered Healing 10点

成就说明 累计使用20次快速治疗。
成就拿法 生命值没有达到最大值，背包中有急救包时，按下B键，艾萨克会自动使用急救包，需使用20次。



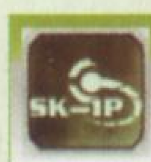
Stranger in a Strange Land 10点

成就说明 完成序章。



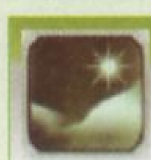
Space Odyssey 15点

成就说明 成功把密封舱送到罗阿诺克号。



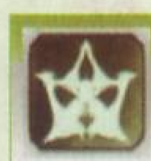
Critical Mass 15点

成就说明 修复特拉诺瓦号上的飞船。



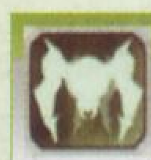
Snow Crash 15点

成就说明 降落在陶・沃兰提斯行星上。



Intestinal Fortitude 25点

成就说明 成功定位神印信号的来源。



Hydra 15点

成就说明 杀死The Snow Beast。



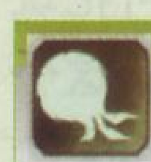
Together as One 15点

成就说明 重新拼合外星人罗塞塔(Rosetta)。



Infernal Machine 15点

成就说明 到达外星人机器核心处。



Shoot for the Moon 50点

成就说明 战胜最终BOSS。



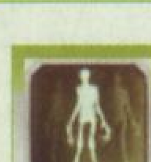
Under a Buck 10点

成就说明 在罗阿诺克号前往船长房间时，射击路上遇到的鹿头标本即可。
成就拿法 攻略部分中有提及。



Space Ace 20点

成就说明 降入陶・沃兰提斯行星过程中射击70个以上目标。
成就拿法 降落过程中，右摇杆控制炮台锁定红色的射击目标，然后按下RT键射击，降落过程颇长，但途中出现的目标并不多，玩家最好确保自己能够击中每一个目标。



Hungry 20点

成就说明 在第九章开始时，不惊动任何Feeder地到达泵房处。
成就拿法 详细方法在攻略部分有提及，过程较短，只需要大约三分钟，失败后可以立刻重读检查点再试。



Drill Sergeant 30点

成就说明 在电钻头BOSS战中不受任何伤害。
成就拿法 因为战斗过程中小怪会不断刷新，玩家需要准备足够多的静止能量填充包，注意让钻头长时间保持在静止状态，然后在杀死现场的小怪后立刻朝着中央黄色弱点射击，而且不能贪多，打几下就要注意是否有新小怪出现。保持这一过程直到钻头被击毁即可获得。



Weedkiller 30点

成就说明 使用瓦斯杀死5个囊肿体(Cysts)。
成就拿法 详细方法在攻略部分有提及，失败后可以立刻读取检查点重试。



Aliens 15点

成就说明 收集所有外星人神器。
成就拿法 请参考攻略部分的收集内容一览。



Close Encounter 10点

成就说明 杀死10个外星人尸变体。
成就拿法 游戏后期较常见的敌人，数量不是特别多，但只要玩家看见就杀，绝对够10个。

文 华尔兹 美编 anubis

GEARS OF WAR JUDGMENT

作为一部外传性质的作品，本作的表现引发了多方争议，尤其是以单机内容为主的国内玩家，很多认为本作的流程部分多为关卡衔接，过场与剧情表现方面都有些不足。不过游戏是近今年来战斗最爽快的，节奏、敌人数量以及画面表现都到达了系列高峰。而网战内容的大幅调整使得对战部分和 OVERRUN 部分足够耐玩。如果是真正喜欢战争机器的玩家，还是早日来投入到网战中来吧。

战争机器 审判日		Microsoft	动作射击
X360	Gears of War: Judgment		美版
	2013年3月19日	多人在线	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上玩家

系统

基本操作	
键位	作用
左摇杆	角色移动；按下为让队友锁定目标
右摇杆	调整视角；按下为放大／缩小
X	使用；救活；拾起
Y	更换武器
B	近身攻击；发动电锯、刺刀；插手雷
A	翻滚；找掩护；跨越；长按为奔跑
LT	瞄准
RT	射击
RB	上弹
LB	使用手雷
START	暂停；选项
BACK	略过影片；查看得分
十字键↓	目标任务显示

上弹系统

本作依然有系列的精髓，完美上弹系统，考虑到可能有些玩家初次接触本系列，在这里简单说明一下。游戏在上弹时会进入一个简单的“迷你游戏”，玩家在按下RB开始上弹后屏幕右上方的横条会有光标移动，在光标移动到白色区域的时候再次按下RB即可实现完美上弹，完美上弹下的子弹攻击力乘倍。而如果按在灰色区域也可以实现快速换弹，但没有攻击力加乘。如果玩家上弹失误则会出现大量时间的硬质，此时无法攻击，也无法切换武器。玩家如果错过时机完美上弹可以按下B键使用近战或者Y键切换武器来重新上弹。

翻滚

游戏中的翻滚带有瞬间无敌时间，活用翻滚可以躲避瞬间判定或者拉开距离。利用翻滚可以在掩体之间较为安全的快速移动，而在战斗中翻滚到敌人身后也能造成奇袭效果。翻滚后有硬质时间，面对翻滚的玩家可以通过预判来将准星进行对准，从而判断好位置后将其杀死。



掩体

按A进掩体也是系列的精髓之一，除了进入普通掩体外，还可以靠墙。在距离墙一定距离按下A键，角色可以瞬间贴近墙，由于靠墙速度要比一般移动要快不少，利用这一特性可以实现滑步技巧，在对喷当中利用滑步让对方无法判断走位，同时杀死对方，是比较高端的网战技巧。本作依然保留了翻越掩体踢对手的动作，在踢开对手后不要着急开枪，等对方后退几步后再解决战斗。在掩体后面可以不用按LT瞄准直接盲扫，在疯狂难度中不少地方有特效，本作在网战中即便盲射也会有准星，比较照顾新手，不过盲射的子弹会比较分散，准头有限。

道具拾起

本作的拾起箱中新增了一种黑甲弹药，捡起这种弹匣可以为特殊武器的弹药进行补充，同时还可以对手雷数量进行补充，是战场上不可错过的补给要素。

盾

以往战争机器在使用盾牌时只能配合单手手枪，但在审判日当中使用盾牌可以配合大部分武器，如此一来盾牌的威力大大上升。在敌人倒下进入待处决状态时，同样可以上前按下X键俘虏，起到肉盾的作用。不过使用肉盾无法奔跑，游戏中肉盾的耐久度不高，几枪后就能喷碎，不过不要大意，对方放下尸体时是没有任何硬直的。

手雷

本作在烟雾类、破片手雷、火焰雷和墨油雷的基础上，又增加了探测雷、医疗雷两种。故事模式中变化不大，不过到了网战中，由原来的只有烟雾雷变成了可以随身携带破片、油墨、探测和医疗任意一种。关于几种雷的详细介绍可以看下面的武器分析部分。本作中用于操作进行了调整，扔雷更加简单快速，同样可以可以将雷直接按B插在敌人身上或者扔雷后将雷黏在敌人身上引爆，而网战中则取消了场景中插雷这一概念。



处决

游戏中与以往相比处决类型不变，不过处决方法会稍作变更。靠近濒死的敌人后按一下B为直接出脚踢死，按住B不放为使用该武器的特殊处决方式，而B一段时间后则会使用终极处决方式。此外使用刺刀以及链锯突击步枪按住B近战直接将敌人杀死后也算是处决的一种方式。



解密任务

本作新增加的解密任务类似于一种关卡的小分支，多半会出现在关卡一开始十分醒目的位置，以一个大骷髅LOGO表示。接下任务后关卡会生成一些特定的条件来让玩家完成。这些条件都是被动的，比如某关卡的解密任务是让玩家只使用一种武器，那么在接下解密任务后玩家便会进入只使用该武器的状态。大多数关卡只有在开启解密任务后才会更容易拿到三星评价。

评价系统

本作的评价系统较前作有不小区别，游戏评价最高为3星，根据获得的勋带数量、将敌人轰杀成渣的数量、处决数量、爆头数、杀敌数有关。其他统计则为手雷杀敌、群杀数量、近战杀敌数、躲在掩体后的时间，完美上弹次数，近距离杀敌数。

玩家提升评价主要靠的是前5项，使用散弹枪在近距离将敌人喷成渣是最简单实用的提升评价方式。玩家在受伤倒下进入待救状态时，评价会缓缓流失，不过已获得的星不会被扣掉，比如玩家在获得两星半后倒下，那么评价最多只会减少到两星。而战斗中队友的表现一样会帮助玩家提升评价。此外想要达成三星评价还请务必开启解密任务。

部分评价可以利用多个检查点来逐步获得，比如玩家在第一个检查点获得了二星评价，在第二个检查点没能将最后一颗星攒满，选择读取上一个检查点便可以继续从两星评价开始后面的内容，避免整关重打。

关卡三星计分规则

游戏的评价系统，可以根据分数来计算。在游戏中每积攒50分即可提升一个星数。其中基本分数是这样计算的，将敌人喷碎算1分，爆头算2分，处决算3分，获得勋带则算5分，倒下会减2分。此外杀死每种不同的兽族会获得不同的分数，从2分到25分不等，玩家可以经过计算得出获得三星的方法。

全关卡疯狂难度全星邪道打法

本作的疯狂难度历代最高，拿到全部三星比较苛刻。这里有一个邪道简单方法，只要有一名队友，任何玩家都能拿满最高难度全三星。游戏原本的设定是一名玩家开疯狂难度，另外一名玩家开简单，这样在过关拿到3星后选择疯狂难度的玩家也只会按拿到简单难度的三星算。不过，选简单难度的玩家只要在最后时刻选择退出，那么留下打疯狂难度的玩家过关便会算其拿到了疯狂难度三星。用这个办法玩家只需要在过关按↑确认前让另一个玩家选择退出即可。不过要注意的是每章的最后一关没有确认过关的场面，队友需要把握好时间提前退出。而在疯狂难度下的队友只需找好躲藏的地方，等待过关即可。此方法着实令疯狂难度从此不再疯狂，为了游戏性考虑，请玩家慎用。

武器分析

本作的武器数量为历代最多，而不少武器在数值上进行了精确的调整，根据下表玩家可以详细了解到每种武器的子弹数量以及具体威力等，玩家可以根据数据来分析状况以及打法。

注：OR代表Over Run模式。

初始武器



骑兵突击步枪 Lancer

对战伤害	OVERRUN伤害	子弹数/OR	最大弹量/OR	弹药箱补给量/OR
50	50	240/200	420/600	120/60

使用心得：骑兵突击步枪仍然是游戏中初学者最容易上手的武器之一，其稳定的准星以及持续的射速外加大幅子弹数让新手玩家爱不释手。而枪上自带的电锯在拉响后可以直接锯死大部分敌人。不过骑兵步枪的威力只能算一般，除了打头外需要较长时间才能将敌人打倒，不过躲在掩体后面使用其射击仍然是新手玩家必然会掌握的技巧。本作在网战中多数人使用散弹枪的情况下使用骑兵步枪优势不是很明显，不过由于网战中只能用一把武器，加上对手死后不能救，可以多用来在远处牵制。虽然削弱了定位效果，但团队机枪党在游戏中依然厉害。

对策：灵活走位接近骑兵压力不大，不过要小心对方扔雷。此外使用骑兵的玩家有可能躲在掩体后面，突然按住B拿着电锯把你锯死，这个判定比散弹枪还快。





刺刀突击步枪 Retro Lancer

对战伤害	OVERRUN伤害	子弹数/OR	最大弹量/OR	弹药箱补给量/OR
75	–	150/–	240/–	60/–

使用心得：刺刀的超大威力和高抬的准星是步枪中最极端的一把，不过正是因为它的极端性使得不少玩家选择其作为主力武器。本作中的刺刀在威力上略有削弱，与以往的喷死杀手有所不及，不过仍然适合中距离对敌人进行牵制。按住B刺刀可以在扔烟雾雷后冲到躲在掩体附近的敌人刺死。此外由于本作网战中没有完美上弹这一项，导致以前逆天的点射方式得到了削弱。

对策：用刺刀的一般都喜欢和玩家保持中距离战斗，靠扔雷和走位是一个办法，此外其点射的空隙比较容易抓，由于本作中长枪定位的优势基本没有了，找机会靠近喷死吧，不过不推荐用短管面对刺刀枪。面对冲过来的刺刀只管横翻滚躲避即可。



雷暴突击步枪 Hammerburst

对战伤害	OVERRUN伤害	子弹数/OR	最大弹量/OR	弹药箱补给量/OR
86	–	140/–	200/–	40/–

使用心得：雷暴原本属于骑兵步枪和刺刀步枪之间的武器，不过之后威力大幅增强，在本作中几乎也成了远程玩家的首选兵器。不过雷暴的弱点也十分明显，必须使用点射来攻击对方，对于玩家手速要求较高，如果手足够快的话可以在很短时间里射死对手。当然也有不少玩家利用连发手柄实现这一点。雷暴在进站完全没有优势可言，在这点上也显得比较吃亏。

对策：点射的不稳定性已经是最大问题所在，当然如果在比较辽阔的场地被其发现想一路冲过去难度也比较大。网战中不少远程武器爱好者将雷暴枪当做首选，如果能有枪枪打头的威力则不可小视。



纳许散弹枪 Gnasher Shotgun

对战伤害	OVERRUN伤害	子弹数/OR	最大弹量/OR	弹药箱补给量/OR
670	670	8/8	24/39	8/8

使用心得：游戏中最受欢迎也是系列招牌的散弹枪一洗3代初期被短管压制的阴霾，在射程和爆头率上大幅提升，成为了对战中的主打。使用散弹枪是极其强调技巧的事情，也是游戏对战的最大精髓。在散弹枪的对喷中，不要开镜瞄准，游戏会从原本的射击游戏变得更加倾向于一款动作游戏，利用翻滚、走位、滑步等高端打法成为了每个散弹枪高手必须要掌握的技巧。本作中纳许的对决最大变化在于B键砸人的运用，在喷不准的情况下只要对方身位离你足够近，在下一枪打出之前便可按B键砸人造成对方硬质再喷死。由于走位等各种原因，及时能把散弹枪的位置摆好非常重要，大部分高手都将纳许的位移速度调到最大，初期可能会难以掌握，但久而久之应付在网战中灵活走位的敌人会更加得心应手。而对方逃跑的情况下则可以选择开镜，精确找身位。

对策：纳许的弱点主要还是集中在身位上，右手持枪的情况下准星偏右，左手持枪则反之，如此一来利用身位来与对方较量显得十分重要。而短管面对纳许时则有更强的威力，更具备一枪定胜负的优势，刺刀在拉开一定距离后可以一定程度上遏制纳许散弹枪。





短管散弹枪 Sawed-off Shotgun

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
670	2500	6/2	10/4	2/2

使用心得：由于在前作争议较大，所以短管进行了较大的改良，原来的绝对范围被缩小了一半左右，而在距离方面则要求更高。以前的一发子弹变成了两发，不过这并不意味着短管增加了弹数优势，两发子弹衔接发射速度比纳许快得多但前提是你能打到人，短管的特点是一发决胜负，要么喷死人，要么被人打死。两发子弹如果你无法接近对手，也是死路一条。打完短管散弹枪一般有两种选择：逃跑或者用 B 键和对方近战。

对策：由于极端的射程，对付短管最好的办法仍然是拉开足够的身位。使用探测手雷可以很好的预防喜欢用短管偷袭的玩家，在其打完两发子弹后多半会选择逃跑，提前做好准备别让对方逃了。

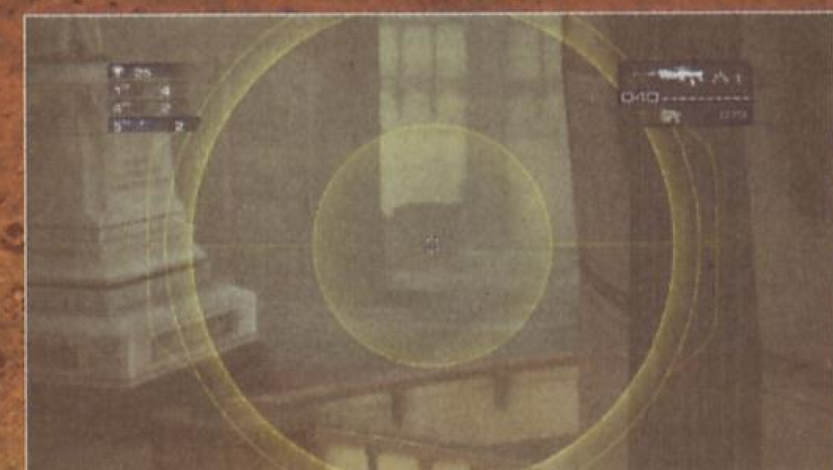


玛克萨狙击 Markza

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
175	250	30/20	120/120)	20/10

使用心得：作为本作新增加的武器，玛克萨狙击在某些方面表现不如后装式步枪来得厉害，不过用好了会十分强力。虽然是连发狙击，但是爆头率不高，擅长中远距离牵制，有双倍扩大镜头。玛克萨狙击胜在是可以默认携带的狙击枪，射程是全游戏中最远的。在本作地图比原先大数倍的情况下可以当做狙击枪使用，不过其两枪才会爆头的特性对操作要求过高。使用玛克萨狙击的玩家喜欢先在远处不停狙击，消耗你的血量，等你冲过去再用近战把你敲死。

对策：使用玛克萨狙击的玩家显然更适合在远程牵制而非正面对决。如果被这把枪盯上接近的话小心最后的近战攻击。当然玩家在平时战斗中也要小心被其暗算。





史那制氏手枪 Snub Pistol

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
65	65	24/72	854/132	48/12

使用心得：原先的小威力手枪如今变成了标配，其连射后的威力不容小视。在如今只有一把主武器的网战中多数玩家会选择近战散弹枪，而史那制氏手枪则成为了他们惟一的远程武器。史那制氏手枪上弹速度极快，稳定性高，攻击虽然很低但如果能将一梭子弹大部分打到对方头上的话其双倍攻击力可以免去上弹步骤。前作中手快的玩家使用这把手枪的威力绝对不在雷暴之下。

对策：与面对雷暴的对策差不多，不过注意史那制氏在稳定性上更好，推荐利用快速接近的方法将对手干掉。

特殊武器



榴弹发射器 BoomShot

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
900×4	–	2/–	7/–	2/–

使用心得：榴弹是公认的最强武器，本作中的榴弹变化较小不过范围略有提升。抢到榴弹的玩家往往可以左右战局，是战场上最应该优先争取到的武器之一。发射榴弹需要掌握技巧和角度，不要直接对着人轰。使用榴弹靠的是在对手附近爆炸后产生的攻击力从而一击必杀，所以将榴弹打在对方范围的地上是最好的攻击方式，有时候也可以考虑往对方附近的墙上打。由于榴弹射出的轨道会下落，不推荐远距离使用。榴弹的弊端在于面对面近距离使用的情况下容易将自己也炸死。实在不行也只好同归于尽。

对策：榴弹子弹少是一大缺点，尽量以翻滚躲避来浪费他的子弹，偷袭的情况下如果距离够近也能造成两败俱伤。最怕的就是跟着团走的榴弹炮，尽量扔雷解决战斗吧。





步什卡火炮 Booshka

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
700	700	3/3	12/12	3/3

使用心得：新增加的武器，发射后一段时间爆炸。发射后子弹会先发生反弹再爆炸。威力与实用度都比较一般，远没有榴弹那么抢手，由于其爆炸时间较长，一般都会被躲开。最正确的使用方法则是类似遁地兽的近战，在近距离的情况下直接将对方轰死。当然，如果能确保每一发子弹都能直接打到对方身上，这把武器还是相当厉害的。每打完三发后注意需要有一次换弹的过程。在战役模式或者 OVERRUN 模式中使用这把武器，利用发射轨迹可以轻松找到躲在角落里的敌人进行打击。

对策：尽量避免近战，多翻滚躲避其子弹引爆的时间。如果对方使用火炮很准也没关系，子弹发射过来的轨迹很容易看清楚。对方子弹打完三发会有上弹时间，是反击的大好机会。



后装式步枪 Breechshot

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
280	350	12/36	28/27	12/–

使用心得：爆头利器，准星较大，擅长中距离牵制。不过对技术要求颇高，尤其是面对玩家对手移动的情况下需要足够的准头。这把武器并不怎么受欢迎，很少有人会主动去抢，可以多捡来锻炼，最后可逐渐掌握其规律，从而练成枪枪打头的神技。

对策：灵活走位接近是最好的办法，利用滑步可以躲过其大部分攻击，其每发子弹之间间隔的时间比较长，利用这一点可以更容易地将其打倒。战役模式和 OVERRUN 模式一般都是狂暴在使用，威胁不大。





遁地兽发射器 Digger

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
900	–	2/–	7/–	2/–

使用心得：前作被大幅弱化的武器，在本作中依然没有得到太好的翻身效果。遁地兽发射到地面后呈支线掠过，在对到墙面或者敌人时会发生爆炸，爆炸范围较广威力不小。不过太容易被避开是其最大的缺点，最好的使用方法就是在近距离的情况下，遁地发射出去后会直接将对方秒掉，对方中招后会有一个较长的受创动作，所以这把武器其实是一把近战向的。此外将准星抬高对着上方平台的敌人使用也有不错的效果。

对策：拉开距离的情况下对方的遁地兽没有太大威胁。尽量避免躲在角落处，容易被爆炸的余波杀死。此外面对遁地兽发射器的时候要避免多人聚集战斗，以免被对方多杀一。



黎明之锤 Hammer of Dawn

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
1500	–	MAX/–	100%/–	MAX/–

使用心得：本作目前的对战地图使用黎明之锤的地方不多，但其超高威力和范围的优势依然不减当年。使用黎明定位需要比较长的时间，但一般暴露在外的敌人被盯上都只有死的份，即便跑得再快也会被余波秒杀。即便对方躲进屋子内，使用黎明之锤定位屋子附近，只要是对方站在靠近房间门口的位置也会被秒杀。

对策：遇到黎明之锤，如果听到或者看到有被锁定的趋势，第一时间应该想着先往室内跑。如果周围空旷的情况下则要根据对手的位置来选择往其定位死角跑动。一般很少有人会用黎明和你正面较量，但也不乏对着面前地上锁定等着你跑过来的，小心。



狙击枪 LongShot

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
500	–	5/–	24/–	5

使用心得：虽然本作增加了多种狙击类武器，不过狙击枪仍然是最实用且技术含量最高的狙击武器。按下 RS 可以精确瞄准，双倍扩大，是躲在远处（高处）最佳的远程牵制武器。本作中狙击枪的爆头率大增，在被打到的情况下准星晃动幅度变小，在普通瞄准的情况下有大概范围便可将对方一击爆头。不放大面准情况下狙击是最考验准头的情况，尤其是玩家向你冲过来还能狙死对方的话说明狙击已经很熟练了。由于本作没有完美上弹，狙击枪打在对方身体上没有完美上弹那么疼，但对方执意近战的情况下也可以按 B 将其敲死。

对策：尽量与对方展开强制近战，注意不要走直线，如果不是特别厉害的狙击高手（极少数有这种水平），都可以轻松喷死。





迫击炮 Mortar

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
800	–	2/–	2/–	MAX

使用心得：目前网战初始的 4 个地图都未见到迫击炮的身影。在战役模式中迫击炮发射后范围略有降低，一般近距离对着群体使用。发射时按住蓄力，刻度越大打得越远。在网战中使用需要找个足够安全的位置，拿到之后先用一刻度往身边打一发，迫击试图接近的敌人。由于很少有玩家敌人会看到迫击炮过来还会往前冲，所以多半是用来偷袭或者强制对方走位的。迫击炮在不按 LT 蹲下瞄准的情况下按 RT 可以发射迫击弹药，威力与范围不俗，但是效果与步什卡火炮类似，不容易打中人。看到对方接近话记得要赶紧将炮丢掉。

对策：迫击炮发射后声音巨大，并且队友也会给予语音提示。在看到炮发射后调整视角往天上看便能通过上升点来判断迫击炮的大致落点。





幕秋机枪 Mulcher

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
77	–	200/–	200/–	100/–

使用心得：幕秋机枪威力巨大，不过在本作有火龙炮的情况下其被彻底取代。在战役模式中幕秋的高持续力以及威力使其在面对重型敌人的时候足够强劲。幕秋在使用前需要有较长的蓄力时间，在拿着移动时也可以有相同的效果，不过稳定性较差，每次使用时将其举起移动缓慢，定位后无法移动都是比较大的缺点。机枪过热后记得连点 RB 来降温。

对策：主要针对游戏中的幕秋机枪兵，在对方持续使用机枪的时候避免正面应战，多找掩体，有机会的情况下从侧面靠近将其喷碎。





重型狙击枪 OneShot

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
5000	–	8/–	8/–	MAX/–

使用心得：重型狙藏在图书馆一个相对隐秘的地方（具体参考后面地图分析部分），其瞄准后需要有一段时间的定位，但凡击中对手任何部位都会被一击必杀。由于重型狙击也属于重型武器，对使用地点要求比较高。在瞄准敌人后会有射线提示，正面的情况下很难偷袭得手，但是对于正在专注于对方厮杀或者无法看到红外的敌人来说异常实用。虽然瞄准需要一点蓄力时间，但在与对方狙击枪的对决当中可以在对方瞄准你头之前将其爆掉。

对策：实用这武器的多半躲在比较远的隐人角落，随时留意身边的红外标记，实用狙击枪躲在掩体后找机会爆对方的头。

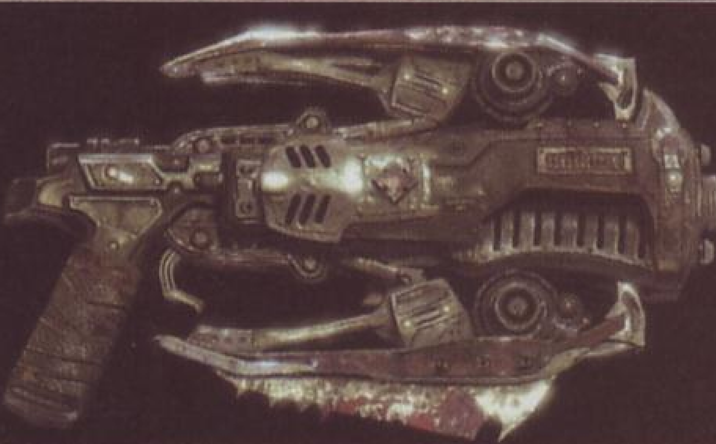


地狱火焰发射器 Scorcher

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
2000	–	102	132	102/–

使用心得：这是本作增强度最高的武器，其2000的攻击力足够秒对方，是游戏中的喷子杀手。这把武器在射程上比较有讲究，太远太近都没有判定，玩家必须掌握好距离来烧。与使用喷子的玩家保持一定身位，用开镜进行精确瞄准避免其逃跑。而在近战中玩家可以在走位的同时靠火焰发射器的持续烧伤来取得胜利，如果这把武器能用好秒掉大部分玩家问题都不大。是仅次于榴弹的枪手武器。

对策：遇到被火喷到的情况比较危险，基本上很快就死了，与其逃跑不如选择快速接近对手用近战来打，特别近的距离下火焰是没有攻击判定的。而使用远距离武器的玩家遇到喷火器则不会有太大的压力。



爆炸弓 Torque Bow

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
708	–	4/–	12/–	4/–

使用心得：也属于比较高端的武器，蓄力需要一定时间，不过一旦击中会被一击必杀。蓄满后有穿透效果。比较实用的方法为不瞄准的情况下按住RT持续蓄力，然后手动调位置角度向对方身上发射，由于其蓄满后呈直线发射，玩家只需将身位对准对方即可。不过爆炸弓判定比较小，对玩家微操作的要求较高，很容易打不到人。由于爆炸弓在蓄力一段时间后会自动发射，所以要掌握好发动时间，一般情况下需要在见到对手后再开始蓄力，有探测雷的情况下则可以提前准备好。此外在蓄力过程中翻滚也会将爆炸弓发射在地上，面对敌人追逐时可以用这个办法让追逐者直接被留下的爆炸弓炸死，是比较高端的方法。

对策：爆炸弓可以从对方使用方法来判断是新手还是老鸟，一般举起弓瞄准的玩家比较好对付，而不瞄准直接蓄力的玩家则需要小心，一旦靠近很可能被箭射到。尽量不要与其呈直线位置站位。多移位来诱骗其使用爆炸弓。



火神炮 Vulcan

对战伤害	OVERRUN 伤害	子弹数 /OR	最大弹量 /OR	弹药箱补给量 /OR
210	–	320/–	320/–	无法补充 /–

使用心得：火神炮在本作实用了不少，单人便可对着目标发射。从种角度来说，这把武器更像是一把中距离的重型狙击。其特点为威力巨大，一旦被瞄到的敌人很快就死，其次使用这把武器发射时会有蓄力时间并且行动缓慢，算是弊端。使用这种武器的时候最好现在身边释放探测手雷，由于其在使用时很容易暴露，难免会有几个玩家试图接近，如果能第一时间探测到偷袭者的位置便可掌握战局。

对策：一旦有被火神炮打到的趋势就马上进入掩体以及其视线之外的位置躲避，使用机枪与其对决显然是不理智的，多使用一击决胜负的武器或者扔雷才是比较实用的方法。



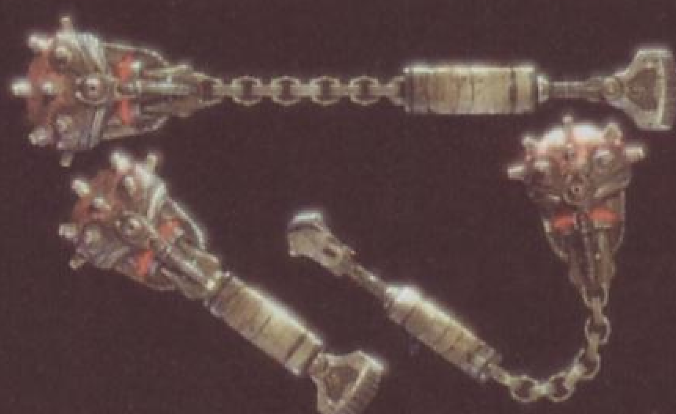
其他武器



盾牌 Boomshield

使用心得：由于本作有持盾可以使用主武器的设定，盾牌的作用大幅上升，是一把在本作中拥有很大进步的武器。在面对敌人的情况下举盾可以避开大部分攻击，其阻挡范围比想象中大不少，但举盾状态下行动缓慢，不是特别容易抓到对手，但面对正面视图进攻的玩家则可以直接喷死。

对策：看到持盾的玩家，大多数对手都会选择以扔雷应对，此时持盾的玩家可以通过奔跑来或者扔掉盾来躲避手雷。而在没有手雷的情况下面对盾牌可以选择翻滚到其身后攻击，由于持盾状态下动作会慢半拍，可以抓机会攻击，从身后连续按数次B键近战可以将其直接敲死。此外盾牌无法防御喷火器的攻击，使用喷火器直接搞死对方即可。



破片手雷 Frag Grenade

使用心得：由于在对战中破片手雷成了标配，这也使得其爆炸范围与以往相比略有下降。不过破片手雷在本作中有了更好的粘性，仍准了黏在敌人身上逃都逃不掉。很多玩家喜欢见面先扔雷，其实由于手雷范围小了，对方很容易回避掉。在范围狭窄的场地或者乱战中使用则会有出其不意的效果。在各自为战的模式中经常会面对两方夹击，这时可以向其中一方扔手雷，自己再与另一方战斗。在对战中如果形势不利，在死前往地上留一颗手雷与对方同归于尽也是不错的方法。

对策：看到手雷直接翻滚躲避是最常用的方法，此外在本作中由于手雷"猖獗"，应当尽量避免与队友集体行动。



油墨手雷 Ink Grenade

使用心得：油墨相比前作取消了其引以为傲的定身效果，在扔出后即便击中对方也仍然可以移动，持续性很强但效果并非理想，其持续攻击的效果比燃烧雷好，但是不能一发制敌。不过相比破片手雷油墨雷没有引爆时间，扔出后直接爆炸造成伤害，如此一来对方剩下少量血的情况下使用便可将其直接杀死。

对策：网战对战使用油墨手雷的对手不多，对付油墨的方法主要是对方扔雷后马上逃离其持续攻击范围，可以先躲开等血恢复了再继续战斗。



火焰手雷 Incendiary Grenade

使用心得：火焰手雷在本作中直接成了必须拾捡才能获得的武器，意味着火焰手雷的强劲。火焰手雷最大的优势为一发制敌，即扔即死。对战时直接往对方脚下扔即可分出胜负，由于范围和威力的增加，用好了堪比榴弹炮。

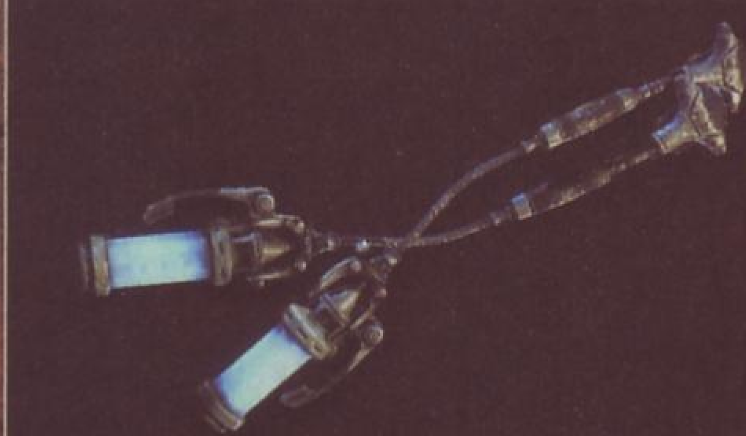
对策：面对火焰手雷十分危险，多半还是靠及时防滚来躲避，好在只有两颗雷，等对方用完即可，燃烧雷打在地上，持续烧伤的效果不强，不用担心。



烟雾手雷 Smoke Grenade

使用心得：烟雾手雷使用的玩家比较少，烟雾扔出后被击中的玩家暂时无法攻击，不过作用也不是特别大。但配合烟雾雷可以实现一些战术。比如在敌人面前使用烟雾雷后用刺刀直线冲过来杀死，或者队友使用探测手雷后扔烟雾封住对方视线然后分胜负。属于比较高端的玩法。

对策：在烟雾中不要慌张，面对对方的烟雾不要贸然进去战斗，等烟消云散后战斗也不迟。在被烟雾影响的情况下尽量选择后退，等恢复了再进攻。



医疗手雷 Stim-Gas Grenade

使用心得：使用医疗雷要配合一种高端的打法，扔出后站在恢复范围内等于增加了防御力，在此状态下与对方对喷比较占有优势。此外使用医疗雷的作用不是很大，不过在战役以及 OVERRUN 模式下配合好会是十分强力的武器。

对策：面对在医疗手雷中的敌人，使用喷子一发将对手喷死即可，这样即便对方恢复再快也没有用。



探测手雷 Spot Grenade

使用心得：探测雷中被标记的敌人所有队友都可以看到，位置极其明显，在本作硕大的地图中有着比较重要的作用。利用位置手雷一般也是实现一些战略上的部署，可以对队友形成比较大的帮助。

对策：一旦被探测雷的范围罩到，那么就要时刻小心，敌人会向玩家袭来的同时还会知道你所处的位置，一切偷袭的办法基本都废了。

敌人打法解析



雷暴虫 Ticker

HP	速度	评价分数	威胁
250	很快	2	一般

对策：雷暴虫是偷袭的高手，往往会突然出现在玩家面前发动奇袭。其移动速度极快，在自爆后拥有很高的攻击力，疯狂难度下基本可以造成秒杀。遇到突然出现的雷暴第一反应应该是马上向后翻滚躲避其爆炸，或者按B键将其一脚踢飞。而如果看到其移动轨迹时则可以使用远程武器将其在远距离射杀。疯狂难度下一定要提高警惕避免被偷袭。



兽族苦役 Wretch

HP	速度	评价分数	威胁
350	很快	3	一般

对策：苦役喜欢发动近战，以其灵活性对玩家造成不小打击，玩家如果能够灵活运用散弹枪便可随时找到其位置进行一击必杀。荧光板的兽族苦役也莫名其妙地出现在了本作当中，这种敌人在杀死后会有爆炸攻击判定，在最高难度下需要翻滚来避免被其爆炸波及到。与对付雷暴虫类似，玩家可以站在远处用步枪提前将它们射死。



狂啸兽 Shrieker

HP	速度	评价分数	威胁
500	中等	7	一般

由于其呈现浮空状态，加上体型比较小，经常对玩家造成一些小麻烦。多个出现的话在高难度下非常烦人。不过好在其体力很低，比较容易快速解决。使用链锯枪和马克萨步枪对付它们效果不错，用狙击枪也可以一发一个来解决掉。



狂啸兽 NEMACYST

HP	速度	评价分数	威胁
25	快	0	较低

攻击这些像手雷一样向玩家袭来的兽族不能评价分数，也就意味着玩家在流程中即便漏杀了几只 NEMACYST 也不会错过三星评价。其从远处轰过来后爆炸对玩家造成持续伤害，有点类似油墨弹。由于其体力非常低，玩家可以从远处将其射爆。不过一般来说只要在场上灵活移动，看到其飞过来的情况下马上翻滚躲避，威胁不会特别大，由于不会获得分数，大可放它不管。





兽族士兵 Drones

HP	速度	评价分数	威胁
600–1000	普通	3–9	一般

游戏中的兽族士兵分为四种，使用的武器和血量等都会有些许不同。玩家与它们的战斗基本基于对方的武器而决定。一般情况下使用散弹枪都可以将他们秒杀，也可以使用电锯。其中远程兽族士兵体力会稍小，而杀死持有迫击炮的特殊兽族士兵敌人则可以获得 9 分的评价分数。本作的兽族 AI 大幅上升，除了以往的主动找掩体躲子弹外，还加强了回避散弹枪的能力以及使用散弹枪的准头，与其对战的时候千万不要大意。



精英护卫 Theron Guard

HP	速度	评价分数	威胁
1075	普通	8	高

精英护卫分为两种，一种持有屠刀，另一种则主要使用爆炸弓。持屠刀的精英会疯狂地向玩家接近并且使用屠刀来攻击，本作中的屠刀兽族精英会利用一些解密任务中的条件来造成奇袭。不少解密任务中视线会存在很多问题，这时候如何应对就是一件比较麻烦的事情了。玩家可以从声音来判断其方位，在迷雾中看到突然出现的精英还是以后退为主，边退边用散弹枪，在对方挥刀的时候其行动速度会下降不少。屠刀威力得到了加强，但依然挥舞速度比较慢，在散弹枪面前无任何优势。而使用爆炸弓的精英精准度非常高，会便后退便蓄力，玩家走位再风骚也很有可能被一击必杀，最好的办法还是老老实实躲着用远程武器打死，其在蓄力时要特别小心，赶紧躲到掩体里以防被其箭射到。



狂暴 RAGER

HP	速度	评价分数	威胁
1000	普通	8	高

狂暴原本不听从指挥，但部分死在了战场上，而那些比较聪明的狂暴则与兽族并肩战斗。本作新增加的狂暴敌人非常难缠，在其狂暴之后类似于缩水版的女兽人。其冲撞攻击可以秒杀，玩家在其冲过来的时候要平移向一侧翻滚躲避，其在狂暴状态下相对耐打，平常的攻击只能对其造成40%的伤害，如果有重型武器最好，没有对话可以考虑使用破片手雷来将其终结。面对狂暴的时候逃跑是主要战略，会躲避同时能找到时机反击才是对付它们最好的方法。

狂暴在其未变身前会使用后装式步枪，比较好对付，在对其发动攻击后就会变身，为了避免这一事件，可以使用电锯将它直接锯死。



肯突 Kantus

HP	速度	评价分数	威胁
1350	慢	12	高

作为兽族的治疗大师，肯突定然是场地中最应该优先解决掉的敌人之一。肯突平时行动缓慢，但是有左右侧移躲避的能力，并不是十分容易杀掉，而其一般都会躲在队伍的后面进行补血，比较麻烦。如果使用狙击枪对付肯突会非常简单，只要瞄准其头部射击形成爆头便可快速从场地中消除其补血的威胁。在面对肯突时，对方会进行一次吼叫，此时玩家无法攻击，别担心，移动到它面前将其喷死即可。此外战斗中还要小心对方的肯突手雷。



火炮兵 Boomer

HP	速度	评价分数	威胁
2500	很慢	11	高



与火炮兵类似的大概分为三种，分别是使用榴弹炮的、使用喷火器的以及使用遁地兽发射器的。这三种敌人的特点就是皮糙肉厚且有强力武器护身。面对榴弹炮的打法与幕秋类似，不要在远处乱晃，其榴弹的威力在最高难度下可以随时将玩家秒杀。移动到其面前的话对方会使用挥臂的近战攻击，威力以及速度都很一般，反复走位即可用散弹枪解决战斗。



幕秋机枪兵 Grinder

HP	速度	评价分数	威胁
2750	很慢	15	高

别小看这些行动缓慢的家伙，其手中的幕秋机枪不但十分准，且由于持武器者的体力很多应当尽量避免正面较量。碰到这种敌人第一反应还是该找掩体，由于幕秋的头部判定很大，狙击头部是不错的方法，尽可能用强力武器来对机枪兵造成伤害，使用散弹枪和短管都是比较冒险的应对方式。不过如果能够成功接近幕秋的话，它会暂时不使用手中的机枪改为用手臂攻击，不但攻击力不高而且行动缓慢，利用这一点来近战效果不错。



战盾兵 Mauler

HP	速度	评价分数	威胁
2500	很慢	15	高

除了原来的战盾兵外，之前在3代DLC出现的特殊战盾兵也在游戏中有了登场机会。这种敌人拥有更多的体力（有大概普通战盾的两倍体力），足以对玩家造成威胁。游戏中战盾兵的锤子攻击力与范围变强，平时举盾牌时只有部分弱点暴露在外，接近后敌人的第一反应就是挥锤，此时它会放弃盾牌使用锤子，这一瞬间是用散弹攻击的好机会。不过别看战盾的移动速度慢，这一锤子下来基本躲都躲不掉会被一击拍死。最好还是能用短管两发过去解决战斗。有耐心的话使用机枪躲在掩体后面慢慢打是最保险的办法。



屠刀兵 Butcher

HP	速度	评价分数	威胁
2750	很慢	9	一般

与精英中的屠刀差不多，不过这种敌人明显拥有更高体力。屠刀兵行动缓慢，且手中的刀挥舞速度缓慢，威力一般，所以大体够不上威胁。由于屠刀兵没有任何防御设施保护他们，所以很快就能将其消灭。值得一提的是消灭屠刀兵可以获得不少评价分数，在一些有时间限制的关卡可以选择优先考虑。





兽族百足兽 Seraperde

HP	速度	评价分数	威胁
800	慢	15	较高

其惟一的弱点在于尾巴部分，玩家需要从后面使用机枪将其一节一节打掉。百足兽行动速度不慢，在战役模式中只会使用撕咬一种进攻方式，不过撕咬突进的速度很快，即便边退边打也会被咬到多次。最理想的方式还是一名玩家吸引，另一名玩家负责攻击。此外对其头部攻击可以暂时停止它的动作，在OVERRUN模式中遇到百足兽则需要利用探索能力配合布什卡火炮打角落部分，避免其将弱点部分藏在掩体后面。



潜地兽 Corpser

HP	速度	评价分数	威胁
3500	普通	25	高

对付潜地兽的方法与OVERRUN模式差不多，潜地兽全身有护甲包围，玩家无法对其造成伤害，就不要浪费子弹了。而潜地兽每次咆哮后发动攻击时其弱点头部便会暴露，用短管近距离喷的话可以速杀。在潜地兽进入地面后可以根据土地的变化来判断其出现的地点，部分情况下还会使用钳子来攻击，只要翻滚即可躲避。而在OVERRUN或者生存模式下使用探测手雷的话则可以清楚判断其出现位置从而有效地在它出现的一刻终结战斗。





HP	速度	评价分数	威胁
30000	奔跑快、移动慢	20	极高

女兽人在本作中只会出现一次，打法不变。在其冲过来之际及时横向翻滚躲避是最常使用的方法，注意在最高难度下会被她一击必杀，不容失误。燃烧系的武器是其最大的弱点，对着其身上插破片以及在远处喷火焰发射器可以降低其防御从而更好的将她消灭。如果不使用燃烧系的武器来攻击其身上的话只有10%左右的攻击力。由于游戏中遇到她的机会只有一次，就不浪费太多的篇幅介绍了。



HP	速度	评价分数	威胁
6500	飞行快、移动慢	25	高

掠夺兽拥有仅次于狂暴女兽人的体力，其背上的火炮高难度下可以对玩家一击必杀。其一旦出现应该成为优先攻击的目标。掠夺兽一般会搭配一只兽族士兵登场。此外其爪子部分可以将敌人直接刺穿，威力同样不俗。其弱点位于下面的发红色光区域，射击这个部位可以增加近50%的攻击力。如果在单机模式中遇到它，最好的办法就是使用场地中的炮台、重型狙击或者迫击炮来快速解决战斗。



HP	速度	评价分数	威胁
4000	快	12	高

血骑号称AI杀手，经常能把几个AI队友轻松杀手，而队友面对它们基本没有招架之力。血骑体型巨大，奔跑速度快且拥有极高的体力，面对它们最好能将重型武器都用上。血骑一般会搭配一名兽族一同战斗，这种组合拥有远近双重攻击方式。血骑的爪子攻击力不高，但有可能用巨大的身躯将玩家卡在角落里动弹不得，这种情况比较恶心，也是AI经常倒下的原因之一。面对血骑时最好能保持距离使用远程武器，或者使用短管在近距离下速战速决。将血骑打倒后别忘了会有兽族士兵从上面摔下来，将其解决后再前往下一战场。



解密任务

本作新增加的解密任务类似于一种关卡的小分支，多半会出现在关卡一开始十分醒目的位置，以一个大骷髅LOGO表示。接下任务后关卡会生成一些特定的条件来让玩家完成。这些条件都是被动的，比如某关卡的解密任务是让玩家只使用一种武器，那么在接下解密任务后玩家便会进入只使用该武器的状态。大多数关卡只有在开启解密任务后才会更容易拿到三星评价。





评价系统

本作的评价系统较前作有不小区别，游戏评价最高为3星，根据获得的勋带数量、将敌人轰杀成渣的数量、处决数量、爆头数、杀敌数有关。其他统计则为手雷杀敌、群杀数量、近战杀敌数、躲在掩体后的时间，完美上弹次数，近距离杀敌数。

玩家提升评价主要靠的是前5项，使用散弹枪在近距离将敌人喷成渣是最简单实用的提升评价方式。玩家在受伤倒下进入待救状态时，评价会缓缓流失，不过已获得的星不会被扣掉，比如玩家在获得两星半后倒下，那么评价最多只会减少到两星。而战斗中队友的表现一样会帮助玩家提升评价。此外想要达成三星评价还请务必开启解密任务。

部分评价可以利用多个检查点来逐步获得，比如玩家在第一个检查点获得了二星评价，在第二个检查点没能将最后一颗星攒满，选择读取上一个检查点便可以继续从两星评价开始后面的内容，避免整关重打。



TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY



全关卡三星评价+全收集指南

本作中有调整关卡配置的系统，敌人的种类、玩家使用的武器、敌人的位置等都会在每次发生一些变化。故攻略中只指出一些提升评价的方法，更具体的打法需要玩家自行摸索。

本作在通关后才会追加疯狂难度，游戏允许玩家在合作时玩不同的难度，所以想打疯狂难度的玩家就必须先将游戏通关一遍。而本作的疯狂难度即便双打也无法救援，一但倒地就会直接GAME OVER，加上这作取消了属性变化器的设定，要想拿到所有关卡3星难度可以说是历代最难。双打时评价会以最低难度的玩家为准，疯狂难度与简单难度合作，评价只会算简单难度下取得的星数。不过利用前面提到的邪道打法则可以轻松实现全疯狂难度全3星。

CHAPTER 1 The Museum of Military Glory

Old Town

在经过强烈晃动后，踢开挡在面前的沙发，合力开门后在倒下的尸体处可以找到骑兵步枪。接下来迎接游戏的第一场战斗。清场过后便可接下游戏中的第一个解密任务。

解密任务

普通兽族苦役将会变成荧光兽族苦役。

关卡难点：普通兽族苦役变荧光后要小心其在被杀死后的爆炸，疯狂难度可以直接把玩家炸死。这场战斗在后面会有兽族拔地而起，记得用破片手雷去封住洞口，同时炸死多个兽族有利于提升评价。多用散弹枪近战喷死兽族以及多用电锯处决它们可以更容易达成三星要求。

COG Tag 收集

战斗结束后，先别开门在门的正对面右边可以看到一面有着战争机器骷髅标志的墙，在墙的右边可以找到第一个COG Tag收集——E.Kogan,SGT.Jacinto。

Riverwalk District

进入酒窖后，调查旁边墙上骷髅标记进入解密任务。

解密任务

黎明之锤将会在3:30后发动，玩家必须在时间内完成本关，否则会直接死亡。

关卡难点：这场战斗敌人很多，获得全部三星不是难事。不过有三分多钟的时间限制，如此一来玩家就必须熟悉打法速战速决。

进入战斗场地后在左侧台子附近可以找到一把迫击炮，接着会有大量兽族来袭（有可能是普通兽族或者是兽族苦役），用迫击炮直接对着附近轰，在敌人过来之前便可以一网打尽。其中一波敌人中会伴随一只幕秋步兵，远程武器配合迫击炮很容易将它们全灭。

完成战斗后迅速前往前方下一战场，这里的敌人会在上方使用机枪台对玩家进行扫射，从右边的通路绕过去可以直接攻击躲在那边的敌人，接着可以将剩余的一两只兽族交给队友，自己直接去操控兽族的机枪台，等待大量敌人援军从地底出来后扫射。全灭敌人后要将破门而出的幕秋步兵干掉才能前往终点过关。

COG Tag 收集

开启本关的限时解密任务之后，来到广场女战士雕像处，在其身后楼房的巷子里可以找到COG Tag收集——J. Los, CPL, Kinnerlake。

Museum Gardens

解密任务

只使用雷暴突击步枪，短管散弹枪以及重型狙击枪完成战斗。

COG Tag 收集

触发解密任务之后，砸开下一道门，来到之后的场景往右边看，右边大楼处可以看到骷髅标记，走入巷子最里面就可以找到COG Tag收集——L. Gaffney, PFC, Halvo Bay。

关卡难点：本关相对简单，武器虽然只能用雷暴突击步枪，短管散弹枪以及重型狙击枪这三种，但不会出现弹药不足的情况。战场上玩家将会首次遇到系列的老敌人——肯突兵。肯突的特点为可以为其他兽族治疗，并且回避力较强，在杀死后会变成类似油墨雷的效果。是玩家在战场上应该优先消灭的对象。玩家接近后肯突会吼叫导致靠近者短暂时间无法攻击，使用短管散弹枪可以在其吼叫后以及为敌人治疗时直接喷死。这场战斗敌人远处的重型狙击枪比较难缠，建议逐步往上方推进，将上面的敌人清掉后如果暂时评价槽不高也没关系，捡起敌人落在地上的重型狙击，对面地下会冒出多个兽族，使用重型狙击打得准的话可以进一步将评价槽涨满。

Great Hall

倒数后记得先去接下解密任务，位置就在两个可移动自动炮台的附近。

解密任务

Nemacysts将加入到敌人的进攻当中。

关卡难点：这里将是玩家的第一场防守战，玩法与系列之前的持久战类似，不过防御屏障之类的都是准备好的，玩家只要将两个炮台摆在两边即可。而解密任务中Nemacysts会从四面八方袭击玩家，在接触玩家后会爆炸，类似油墨雷。由于它们行动快速不好瞄准，玩家打不准不要紧，可以依赖自动炮台和队友来攻击。自动炮台子弹用尽后记得及时补充，敌人会从两侧突进，建议优先防守没有防御设施在的左边。将敌人全灭后可以在后面补充子弹，稍作准备后会迎来第二回合。

COG Tag 收集

在防守波数开始前或者战斗结束后，前往中央场地会看到一个有雕像的水池，雕像上有骷髅标记，而COG Tag收集——S. Panturo, PFC, Ilima就在圆形的水池内。

Kashkur Wing

解密任务

使用电锯枪的兽族会出现在战场上。

关卡难点：这场战斗开始正面会面对敌人的炮台攻击，靠着掩体从最右边走，这里聚集了大量敌人，如果之前存够了手雷在这里可以通过炸死大量敌人获得勋带来增加评价。来到炮台的位置后注意持盾牌的战盾兵，疯狂难度下可以把玩家一击必杀。多使用手雷战术配合散弹枪将其近距离喷死，在其挥开膀子砸地前马上向外翻滚便可躲避。之后去使用敌人的炮台将从地面出来的敌人扫死可以快速累计评价。

COG Tag 收集

建议在战斗结束后再去找，位置就在这个大厅中一个向上的楼梯处。楼梯旁有骷髅标记，在骷髅前的地上便可找到这个COG Tag收集——A. Guinot, MSgt, Jacinto。

East Wing

解密任务

阻止兽族摧毁NASSAR EMBRY铠甲。

关卡难点：铠甲位于中间的玻璃展台内，玩家需要阻止兽族将其摧毁，这里将自动炮台摆好可以大幅降低防守压力。注意在这个场地左边靠前一点的地上还可以找到一架炮台，防守中主要注意出现在附近的雷暴虫，一定要在远处将它们杀死，否则会对铠甲造成伤害。如果它们向玩家靠近就马上向后翻滚躲避。本场战斗可以使用榴弹，在右侧还可以找到给队友补血的治愈雷。尽量杀死所有雷暴虫可以有效提高评价。



COG Tag 收集

防守战结束后，前往下一个场景前先别急着开门，进入右边便可在地上找到 COG Tag 收集——S. Dascher, SPC, East Timgad。

Archives

解密任务

兽族百足兽的蛋将会出现在场景中，它们会诞生出更多的兽族百足兽。

关卡难点：下楼后便可看到第一个产蛋处，玩家可以将这个场景中所有的蛋都破坏掉以此减少之后的战斗压力。在每个房间的地上以及上方天花板上都可以找到产蛋处，玩家可以仔细寻找，在摧毁一定数量的蛋后可以解锁特别内容。

之后前往下一房间将会进入与兽族的战斗，注意百足兽的攻击，它们的弱点在其尾部，玩家可以让队友吸引百足兽注意后，自己用完美上弹的突击步枪将它们一节一节的杀死。在出口附近还会有兽族拔地而起，扔一个手雷过去直接封住洞口可以有效提升评价。

COG Tag 收集

从产蛋的房间开锁来到下一场景，之后沿着左边走，在货架旁的墙上可以看到骷髅标记，在货架右边便可找到 COG Tag 收集 R. Wood, 2LT, Vonner Bay。



Vaults

解密任务

大量的尘土将会影响玩家的视线。

关卡难点：这里初期敌人以屠刀为主，原本不值一提的屠刀兵在沙尘中显得厉害不少，不过一样配合散弹枪近距离喷死即可。后期大量战盾兵的出现会为战局带来不小影响，可以在它们与我方队友乱战中丢手雷过去群杀增加评价。

COG Tag 收集

玩家在结束战斗后前往出口前，在出口的右边可以找到骷髅标志，而 COG Tag 收集 T. Loomis, 1LT, Halvo Bay 就在骷髅印记的右边。注意这里如果玩家开启了解密任务，那战场上沙尘会很难让玩家在远处找到骷髅印记，不过可以先往快接近出口的地方走（注意走太远的话会直接过关），在那里触发对话情节后再回到这个场景，那么之前阻挡视线的沙尘就没有了。

CHAPTER 2 Halvo Bay Military

Enfield Bridge

解密任务

减少玩家的子弹，无法使用狙击枪，并且在战场上增加额外的掠夺兽。

关卡难点：这场战斗有两个检查点，一开始将一小波兽族灭了之后掠夺兽登场，由于子弹短缺，使用中间的炮台会轻松不少，不过这个炮台位置很容易被掠夺兽的导弹打到，疯狂难度容易死。建议先缩起来打，积攒星星可以留给之后的战斗。

第二个检查点在兽族从地下钻出来以后出现，走右边对付完几个敌人后会面对对方的炮台，此时可以考虑扔一个手雷过去清掉。夺下这个炮台以后便可对着左边大量的敌人扫射，以此来快速积攒评价，掠夺兽也会落在那边，同样建议用炮台增加评价。

COG Tag 收集

在桥上的战斗的场景中，有一个靠右边的楼梯，从楼梯下去往左看可以看到桥边上有骷髅标志，而 COG Tag 收集 W. Felhofer, PFC, Hanover 就在那座桥上。

Courtyard

解密任务

毒气释放前 5:20 内完成本关，失败便会死亡。

关卡难点：这场战斗提升评价没什么难度，不过时间限制比较紧，玩家要速战速决。开场会有敌人驾炮台攻击，建议从右路杀过去，在过道处可以找到一把重型狙击（或者普通狙击枪），从这个位置正好可以瞄准在机枪台上的敌人。过去以后用炮台快速解决剩下的兽族后，会有本作的新敌人 Rager 破门而出，这种敌人有点像是缩小版的女兽人，其在狂暴状态下十分精打，回避掉其冲撞后可以用散弹近距离边后退边喷，破片手雷也可以对其造成不小的伤害。之后突入内部往终点跑，不要恋战，途中的兽族苦役或者雷暴虫可以交给身后的队友。遇到还没变化的狂暴就用链锯突击步枪锯死，这样可以避免其变化。进入最里面的房间用手雷清场后马上登上左边的台子结束战斗。

COG Tag 收集

开启这个限时的解密任务之后，清空第一批敌人，之后会有另一波敌人破门而出，解决它们以后进入内部，在左边可以看到一个小房间，里面便可找到 COG Tag 收集——A. Sullivan, SSGT, Andius。

R&D Labs

解密任务

毒气会影响玩家视线。

关卡难点：开场在左边可以找到幕秋机枪，可以扫射大量敌人。清场后会从其中的一间电子设备房间涌出好多敌人，如果事先有准备的话可以直接一颗雷过去把洞封住。

COG Tag 收集

这场战斗中会有兽族从一个小房间出来，毒气消失后那个房间会是必经之路（进入前在左边墙上可以看到 LOGO），在这个房间里便可找到 COG Tag 收集——G. Bixhorn, MAJ, Jacinto。

Monroe Commons

进入电子设备房间，按下开关便可与系列玩家的老朋友杰克见面，不过当时这个机器人还没名字，大家称呼其为 bot。

解密任务

敌人中会增加数只 NEMACYSTS。

关卡难点：这里同样分为两个检查点，玩家的首要任务是保护 bot 不被伤害。接下解密任务之后，在大厅战斗结束后会有 NEMACYSTS 出现，他们对 bot 的威胁是最大的，要早点消灭。

来到广场的战斗是另一个检查点，全灭敌人后同样会有 NEMACYSTS 出现，由于这关战斗比较多，提升评价并不困难。

COG Tag 收集

这个 COG Tag 收集位置相对隐藏，在大厅场景中，正对面房间内可以看到一个骷髅 LOGO，在这个房间左边会看到一道正在燃烧着的墙，墙附近有可以穿过的洞，过去之后贴着右边的墙走，在一个桌子后面的地上可以找到这个 COG Tag 收集。



Atrium

解密任务

战斗时使用史那制式手枪。

关卡难点：史那制式手枪攻击力最低，不过重在连发效果好，如果手速够快，配合完美上弹威力大过骑兵步枪。这里战斗主要以手枪配合近战 B 键来攻略，敌人不多，想积攒评价的话就要多使用处决。

COG Tag 收集

在中间有巨型雕像的房间战斗，结束后在雕像右侧的房间内便可找到。

Crash Site

解密任务

兽族巨型百足兽以及潜地兽会加入战斗。

COG Tag 收集

战斗开始前，在解密任务标志对面，宽楼梯的右边便可找到。

关卡难点：来到这边后会开始防守战，弓箭可以先别用，等战斗开始后多半会是雷暴虫过来开路，为了更好的防守，可以将两个自动炮台摆在同一边，自己则专注防守另外一边，百足兽出现后可以攻击其头部让它停止攻击防御设施。第二回合敌人众多，如果之前防御设施健在会轻松不少，场地内有不少手雷，可以灵活利用。



CHAPTER 3 Seahorse Hills

Amador Park

解密任务

只使用短管散弹枪和纳许散弹枪战斗。

关卡难点：只用这两个武器相信难不倒老玩家，短管散弹枪连喷两枪可以秒杀大部分重型敌人，战盾兵就可以从侧面把它们喷死。开门后进入下一战斗地点，这里会从地下出现潜地兽，推荐用短管在其攻击空挡连喷。剩下上方的几个肯突就好办了。

COG Tag 收集

在开门后会遇到潜地兽和肯突的攻击，在这个场景往左边走，登上阶梯后看右边便可在出口附近看到 LOGO，而这个 COG Tag 收集———W. Felhofer, PFC, Hanover 也在 LOGO 所在的这一层上，玩家需要转身在右边的角落里找到。

Magadha Villa

解密任务

敌人使用烟雾手雷影响玩家视线。

关卡难点：初期房屋内的敌人会发动链锯，需要小心。中央广场的场景可以在左边找到爆炸弓来当做武器战斗，用这个武器配合从敌人身上打出来的榴弹炮可以快速积攒评价。

COG Tag 收集

在最后到达出口的那个场景，走到街道尽头可以发现骷髅标志，面对骷髅在左后方的地上可以找到 COG Tag 收集——N. Grachev, PVT, East Timgad。

Soleno Villa

解密任务

在爆炸 5:35 内完成，失败则会直接死亡。

关卡难点：同样时间限制是个问题，敌人很多，积攒评价十分容易。开场楼上的肯突可以交给队友，自己则对付从地下出来的敌人（推荐用手雷封洞）。发挥好的话，大概第一波敌人全灭之后就有三星评价了。之后破门而入的战盾和狂暴敌人的组合要以快为主，将它们全部打倒后马上往终点冲。

COG Tag 收集

和上一个类似，在这关的最后一个场景，其中一边有四辆车停在那里，在那边的墙上可以看到骷髅 LOGO，而 COG Tag 收集——K. Axford, PVT, Vonner Bay 在另外一边车与车之间的夹缝中。

Windward Way

解密任务

额外的兽族将会从背后进攻玩家。

关卡难点：这里一开始会有几个防御设施阻挡玩家的去路，可以用散弹枪攻击它们开路。在解决掉正在用迫击炮攻打教授家的敌人后，建议将这个迫击炮先拿着，往前走不久有一波敌人出现，用迫击炮全灭可以快速增加评价，等血骑出现后可以可以这么打。血骑在疯狂难度下非常难对付，建议先用远距离武器消耗它的 HP 再近距离杀，敌人的迫击炮很麻烦，玩家需要躲在几个集装箱内迂回。在冲到上方抢下迫击炮后可以对下面的敌人造成群杀。

COG Tag 收集

在进行到血骑兽破门而出后，在左边可以看到蓝色的集装箱，走过这个蓝色集装箱后便可在地上找到这个 COG Tag 收集——J. Carlson, CPT, Halvo Bay。

Risea Estate

解密任务

兽族会使用重型狙击来帮助队友。

关卡难点：在接下解密任务的房间，旁边有把狙击枪务必拿着。来到下一场景主要是用狙对付楼上的几个重型狙击和迫击炮，而楼下的敌人可以交给队友，建议摆一个自动炮台在面前来防守，楼上左右都有多名敌人，子弹用完了可以去中庭靠黑甲武器包来补充。如果这里爆头足够多，拿到三星评价是十分容易的。

COG Tag 收集

在这关出口处，其右边有个大楼，大楼左边部分下去有停车场，这里是一片燃烧区域，进去后 COG Tag 收集——K. Sutton, PVT, New Sherrith 就在左边架子旁边的地上。

Guest Bungalows

解密任务

战斗场地中会有敌人的自动机枪和激光护栏。

关卡难点：拿到新武器后会发现这把武器威力虽强，但对发射角度以及打击范围很有讲究，玩家必须让子弹落在相应的点才回一段时间后爆炸。用这把武器可以将在角落的自动炮台全部摧毁。从前方地底出现的兽族也可以一发过去全灭。

来到另一边战场，左下角的地下停车场可以找到黑甲弹药以及自动炮台，从这个位置顺着敌人迫击炮所在处左边的楼梯上去，将缩在那里的迫击炮兽族干掉即可夺下它们的武器，等接下来兽族以及掠夺兽出现后几发迫击炮打过去相当爽快。

COG Tag 收集

最后敌人迫击炮部队缩在的建筑物，右边可以看到 LOGO。从下面破掉的墙壁进入屋子内部，COG Tag 收集——I. Hogina, PFC, Autrin 在地上可以找到。



Elliott’s Mansion

解密任务

会有兽族使用重型狙击。

COG Tag 收集

离开研究人员的办公室后，出去一直顺着右边走，在 2 楼通道尽头地上可以找到这个 COG Tag 收集——G. Frost, SPC, Jacinto。

关卡难点：前半部分的防御战没什么难度，把自动炮台放在房间内等敌人来送死，很容易。后期会有敌人使用重型狙击，可以绕路过去把它们喷死（它们为了不让玩家使用重型狙击会在死前把武器换成手枪）。Bot 来到中间开始工作的时候可以把自动炮台拿出来摆在附近，而玩家和小队可以集中去 2 楼左边战斗，会有大量敌人从这边出现。这里会随机出现百足兽或者血骑，都不难对付。

不过最后出现的两只女兽人比较麻烦，这场战斗大多情况下会同时出现持火焰喷射器的敌人，但是也有极少数情况下电脑不生成这种敌人，

虽然没有火焰喷射器也可以慢慢耗死女兽人，但这完全是吃力不讨好，还是选择重来吧。女兽人的弱点是火，用火焰喷射器对着其喷可以让她出现大量硬直，此时换散弹上去喷或者交给队友攻击效果都不错。使用手雷也可以对其造成不小的伤害。女兽人攻击方式无非两种，在其向你冲来的时候侧翻躲过即可；砸地面的动作只要记得和她保持距离。与AI合作的玩家务必确保队友正在攻击女兽人的时候再用喷火器，以免浪费。可以按下左摇杆标示女兽人让队友集中攻击。

CHAPTER 4
Onyx Point

Fortress

解密任务

敌人的破片手雷会插在沙滩周围，阻碍玩家接近兽族的防御。

关卡难点：本关如果是最高难度，会让玩家感觉比较吃力。首先敌人的机枪台和迫击炮连发就限制了玩家移动范围，其次场地中还有敌人的各种防御设施和手雷在各个地方埋伏必须摧毁才能前进，十分恶心。开场建议走左路突进，可以的话队伍最好能两两分散来吸引敌人的迫击炮火力，沿路将能看到的手雷射爆，地上可以找到Breechshot，用它来干掉炮台上的敌人。从左边上去以后也要小心成堆的敌人，可以活用手雷。总之这里需要一点一点向上突进。这关其实敌人并不多，涨评价也很快，所以尽量在不死的情况下将敌人全灭就能获得三星，其中前面部分如果能用Breechshot将炮台上的敌人爆头就更好了。

COG Tag 收集

到达本关的终点后，往右边看可以找到骷髅LOGO，之后一直往里面走，在左边的房间里（里面有黑甲弹药）可以找到COG Tag收集——B. Michandani, PFC, Lake Station。

Container Terminal

解密任务

在敌人火炮兵进攻5:10前通过本关，失败则会导致死亡。

关卡难点：本关的要点是合理使用银背机甲，其火力在规定时间内扫死全部敌人没什么问题，注意银背除了会被破坏掉外，坐在后面的玩家也并不是无敌的，要小心随时飞过来的手雷，可以边横移边攻击敌人。其中连续按RB可以快速冷却银背机甲的机枪。

COG Tag 收集

清完第一波敌人后大门打开，然后下一个场地中右边有楼梯可以上去，顺着上去的路一直走，在路尽头角落可以找到这个COG Tag收集——T. O' Neill, CW2, Andius。

Motor Pool

解密任务

武器会换成护盾和骑兵突击步枪。

关卡难点：骑兵步枪和护盾的组合远比想象中厉害不少，由于本关的地形影响，用这两个武器反而是最佳选择，敌人会慢慢下来送死，玩家也只需举着盾牌慢慢用骑兵扫射即可。开场可以从右边破坏几个防御装置后过去包抄敌人，还能拿到黑甲弹药。这关只要杀死16个左右的敌人就能拿到3星评价。注意骑兵突击步枪的子弹数量。



COG Tag 收集

从起点开门出去以后，在一开始的场地往左边看便能找到骷髅LOGO，而COG Tag收集C. White, CPT, Halvo Bay则藏在LOGO背后的山崖那里。

The Cliffs

COG Tag 收集

本关一开始往前走一点，在左边可以看到楼梯，走上楼梯以后便可找到这个COG Tag收集——H. Molnar, SGT, Ephyra。

解密任务

只能使用爆炸弓和BREECHSHOTS。

关卡难点：本关上来的对攻战比较考验玩家的准头，可以多用BREECHSHOTS爆头一击射击对面的炸药形成爆炸增加评价。从升降机下来的敌人是给玩家送评价的，此时最好将评价能提高到2星左右。最后还有一段玩家乘坐升降机上去同时射击对面敌人的情节，在这个部分可以逐步把评价提升至3星。

Central Base

解密任务

强力的飓风会影响玩家的行动。

关卡难点：飓风环境下玩家的所有行动都会受到影响，包括使用榴弹、爆炸弓等武器的射击轨迹。玩家最好在几个屋子之间移动。本关的配置多为屠刀兵这种近距离攻击型敌人，可以在战斗前准备一把短管散弹枪来护身，喷死几个屠刀兵可以快速增加评价。

COG Tag 收集

玩家一开始在前往战场途中会经过一个屋子，在进入屋子后下楼梯，左后方的地上看就能找到这个COG Tag收集——B. Newman, PFC, Port Caval。

Central Control

COG Tag 收集

本关一开始，走过地下的导弹发射处后上楼梯，上去后在右边可以找一条通往右后方的过道，顺着扶手和过道往里一直走便可以找到这个COG Tag收集——L. Zhang, 2LT, Jacinto。

解密任务

玩家受伤后恢复速度变慢。

关卡难点：将导弹启动的剧情过后，解密任务才会出现。将导弹启动后，按下门旁边的开关，这里战斗中玩家回复体力的速度会慢，但其实并没有太大影响。房间内敌人站位比较集中，可以多用手雷形成群杀。



Beach

COG Tag 收集

玩家本关一开始就能在右边看到骷髅LOGO，而COG Tag收集——S. Garoon, 2LT, Soteroa的位置则是在解密任务斜对面的地上。

解密任务

兽族会使用重型狙击攻击我方。

关卡难点：这里的防守战要想取得3星评价易如反掌，防守一共有三个阶段，玩家需要做的就是去右后方的房间里找到一把狙击枪远距离打击敌人，这个屋子里旁边还有黑甲弹药，不过比起房间内部，更推荐去屋子外左边的护栏处狙击对面，这样视野会好不少。

玩家使用狙击的主要目的是干掉所有躲在远处敌人中的迫击炮手以及重型狙击手，如果准头好的话，顺带将还没有走过来的几个暮秋机枪兵也可以狙死。三个回合套路差不多，只不过每次会送来更多的敌人。最后一回合要留几发狙击枪的子弹，持迫击炮和重型狙击的敌人会在稍后登场。



CHAPTER 5

Downtown Halvo Bay

Wharf District

解密任务

会有更多的兽族加入到战斗中。

COG Tag 收集

玩家走过阳台部分后，开门往左边看就能看到骷髅 LOGO，而 COG Tag 收集——D. Yalovsky, SPC, Halvo Bay 就在那边告示前的地上。

关卡难点：本关前半部分的难点为需要冒着敌人的机枪台往对面走，玩家可以稳稳地躲在掩体后面将对面炮台上的敌人交给队友，率先攻下左边的炮台后，可以用它来攻击右边大量的敌人来增加评价。之后玩家需要对付对面的兽族部队，它们当中会有使用迫击炮和重型狙击的，玩家缩在有顶棚的平台上观察迫击炮的走向便不会被打到。平台右边可以找到一把狙击枪，用来对付对面的敌人再合适不过了。如果这里打完还没有将评价升满不要紧，过去之后又会有大量敌人出现。

Parade Grounds

解密任务

更多强力的兽族参加战斗。

COG Tag 收集

接下解密任务后，从室内房间出去会看到几辆庆祝用的车辆停在那里，在车右边的其中一个建筑物上印有骷髅 LOGO，在 LOGO 附近可以找到一个公用电话亭，从楼梯上去走到公用电话亭上方便可找到这个 COG Tag 收集——J. Moreno, MAJ, Ephyra。

关卡难点：本关战斗很短，在转动机关前可以先把附近的百足兽产卵地点破坏掉。转动机关开门后会有百足兽进来战斗，之后还会有一只潜地兽出现，潜地兽可以在其身后用近距离用散弹攻击，或者等其在玩家面前出招前的空隙扔一颗手雷过去。由于这里敌人比较少，在全部杀完后即可拿到 3 星评价。

Upper State Street

COG Tag 收集

在看到解密任务前就能找到这个 COG Tag 收集，在埋伏兽族的情节过后，来到一座被毁坏的建筑废墟中，其中左边墙上能看到骷髅 LOGO，而在墙的后面有一个红色的箭头，COG Tag 收集——N. Vietzen, SGT, Andius 藏在这个印有红色箭头墙的背后。

解密任务

战盾兵和狂暴兽会参与到进攻中。

关卡难点：这场防守战在疯狂难续下相当难搞，会有 10 只左右的狂暴兽族（已经狂暴化）参与进攻。在“布阵”时可以去门对面的场地找到新的爆炸型武器用，远处有黑甲弹药可以补充手雷，而墙附近的重型狙击枪一定要拿着。走近门口便会触发剧情，接下来需要对付从地下“喷出”的狂暴，用重型狙击逐个杀，注意有漏网的就先扔掉专注附近的防守，下一回合战盾兵会参与进攻，如法炮制。注意这里防守时可以多插几颗手雷，Bot 被破坏后一样算失败，经不住狂暴的集体攻击。



State Street Rooftops

解密任务

只使用波塔克手枪和狙击枪。

关卡难点：本关主要使用这两把爆头系武器，其中波塔克手枪是最容易被轻视的强力手枪，其在完美上弹后对着敌人头一枪就能爆头。即便不爆头，连射也有相当高的攻击力。开场就能利用高低差前后走位来将敌人逐个消灭，后期登场的狂啸兽可以一枪一个。最好多用爆头，在掠夺兽登场前就能拿到 2 星半左右的评价，这样干掉掠夺兽和最后一批敌人后应该就能拿到三星评价。

COG Tag 收集

地点大概在房顶战斗遇到掠夺兽的地方，之后一直向左边看，其中一面墙上可以找到《战争机器》骷髅 LOGO，而 COG Tag 收集——S. Bishop, COL, Gerrenhalt 就藏在墙背后。

First Avenue Rooftops

COG Tag 收集

一开始就能在解密任务对面看到红色 LOGO，之后在 LOGO 右边拐角处地上可以找到这个 COG Tag 收集——J. Corbin, 1LT, Jacinto。

解密任务

开场后波塔克手枪和狙击枪没有子弹。

关卡难点：开场没有子弹，进入房间后遇到敌人，其中一个尸体附近可以找到手枪，玩家需要用它来将这里的敌人全灭。下一个场景有敌人的重型狙击，拿手枪点射它们的头即可。过去之后就简单了，兽族剩下的迫击炮以及重型狙击可以随意使用。打得顺利的话，下一波敌人出来前就能拿到 3 星评价。

Museum Square Rooftops

解密任务

在敌人火力释放前 3:30 完成本关，失败则会死亡。

COG Tag 收集

开场后来到屋顶，之后见到路口就往左边拐（需要走过敌人的炮台），过去后可以看到印在墙上的 LOGO，COG Tag 收集——P. Suurs, CPT, Hanover 则隐藏在一个沙带掩体的后面。

关卡难点：本关流程很短，也没有太大的难点。开场就往右边冲，可以躲过敌人的炮台。在右边场地集中战斗，快速将敌人全灭后冲到上面的平台结束本关。

Overlook

解密任务

会有浓烟极度影响视野。

关卡难点：这里的战斗在最高难度下颇有些难度。准备时最好能把三个自动炮台尽量摆在屋子里。第一回合的敌人还算好对付，最笨的办法可以用盾牌配合刺刀枪射击。第二回合会有多个血骑袭来，也有可能出狂暴，算是个难点，建议躲在屋子内向外扔雷或者射击，血骑进入屋子后会被自动炮台射死，对付狂暴则可以用骑兵或者刺刀锯死或者刺死，以此防止其进入狂暴化。不少敌人身上会掉下来备用手雷。最后登场的多个掠夺兽建议还是躲在屋子里老老实实打。

COG Tag 收集

这个 COG Tag 收集藏得比较深，如果是开启解密任务的话视线影响非常严重，为了能更容易地找到这个 COG Tag 收集，建议之后不开启解密任务时再找。具体位置在第一回合防守结束后，从解密任务图标所在处的房屋那里，直走楼梯下去，到对面后往右边走你会看到一个刚开启的门，会有不少兽族会从里面出来。进入里面左转便可找到这个 COG Tag 收集。



CHAPTER 6
The Courthouse

Grand Courtroom

COG Tag 收集

开场后这个圆形场地中可以找到许多评审台，其中有地方两个评审台之间没有倒下的柱子，而其中一个评审台边上有骷髅 LOGO，COG Tag 收集——B. Clarkson, 1LT, Tollen 就在那个评审台上方。

解密任务

只使用屠刀通过本关。

关卡难点：在接下解密任务之前最好先把场地中的敌人都清掉，狂暴兽记得用电锯直接避免其狂暴化。之后开启解密任务使用屠刀一路砍，在面对暮秋机枪敌人时，可以让队友先过去吸引其注意力，自己再冲过去将其首先砍死。

Halls of Judgment

解密任务

兽族会使用烟雾手雷来影响玩家视线。

关卡难点：同样是影响视线的战斗场景，玩家一开始可以先在门外用远距离武器将烟雾中的敌人一一射杀，之后可以从 COG Tag 收集所在的左边阳台突进，那里可以找到幕秋机枪，可以从侧面对敌人发动进攻。

COG Tag 收集

来到充满烟雾的房间后往左边看，在墙上可以看到红色的骷髅 LOGO，翻进去到阳台场景，在左边可以找到 COG Tag 收集——T. Carlson, 1LT, Halvo Bay。

Terrace

解密任务

玩家受伤后，红血状态下不会恢复。

关卡难点：不会回血看似困难，其实只要准备后足够多的补血手雷即可，这种手雷在玩家受伤后使用可以大面积的帮助自己和队友补血。开场楼梯阶段多半会是兽族苦役成群袭来，后半部分则推荐躲在掩体后使用狙击枪，快死之前就赶紧扔个回复雷补血即可。本关拿到 3 星评价不会有难度。

COG Tag 收集

在本关的终点面对出口往左边看可以在墙上看到骷髅 LOGO，而面对出口往右后方走，在那个角落里可以找到 COG Tag 收集——S. Mograbi, PFC, Jacinto。

North Entrance

解密任务

受伤后将会削弱视线。

关卡难点：解密任务在一开始右边的墙上，要接下的话最好速度快点。接下解密任务后这场战斗中受伤时会进入视线受阻状态。一开始在楼上的防守战可以将炮台摆好，用弓箭制造防守屏障。用上一场战斗中拿到的爆炸弓来对付往上涌的敌人。对面楼上的敌人可以用狙击打头。由于对评价的考虑，这前半场最好能将评价提升至 2 星左右。从楼下大厅来到本关的后半部分，这边主要是注意解密任务对受伤后视线的影响，前面如果已经拿到满星评价，这里发挥正常即可三星，失败的话不要紧，可以选择去打上一个检查点。

COG Tag 收集

面对大厅着火的部分，其右侧墙面上可以找到骷髅 LOGO，之后上楼走到墙后面的部分，在几个双人床左边的缝隙中找到 COG Tag 收集——S. Katyal, SPC, Ephyra。



Main Entrance

解密任务

只使用盾牌和短管散弹枪战斗。

关卡难点：解密任务在一开始走过几个尸体后的左边，别错过了。短管配合盾牌其实远比想象中厉害不少。虽然持盾牌时角色不能翻滚，但依然可以加速冲刺，边举着盾牌边喷死敌人拿到三星评价易如反掌。

COG Tag 收集

下楼来到大厅后往右边看可以看到骷髅 LOGO 印在墙上，走进 LOGO 旁的小房间内在一进门右边就能找到 COG Tag 收集——K. Barrick, PVT, Port Lorrence。

Judgment Plaza for the Tyran Dead

解密任务

会有精英护卫出现保护卡恩将军。

COG Tag 收集

圆形场地中可以找到一个拥有大量弹药箱的地区，在这些弹药的左边地上就能找到 COG Tag 收集——D. Jones, CPT, Andius。



关卡难点：本关的解密任务出现在战斗一开始左边的墙上，位置明显，但接任务的速度要快。与卡恩将军的战斗建议一开始就去场地外围寻找弹药，在有多个弹药存在的地方可以找到一把骑兵突击步枪，推荐使用。BOSS 的攻击方式比较单调，开始只会使用两个机关枪扫射，躲在掩体后面对着机关枪扫射可以将其摧毁。之后 BOSS 会露出后边的尾巴部分释放类似燃烧雷的攻击，此时应该边移动边对其攻击，如果被直接丢中会立刻倒下，该攻击在附近燃烧后还会有持续烧伤效果。几个回合后 BOSS 会召唤几个护卫队出来，这里算是 BOSS 战中相对最难的部分。敌人中精英护卫的爆炸弓很准，保险起见最好往队友身边跑，不然倒了没人救，评价白白流失。优先消灭增援部队再去对付卡恩会容易许多。

第二回合卡恩将军会追加突进攻击，向侧面跑动翻滚可以躲避，除了可以继续攻击 BOSS 的机枪台外，卡恩骑乘其中一侧的腿会露出攻击判定，需要集中火力对其造成杀伤。其再次召唤出的兽族战斗部队中有狂暴参与进攻，尽量用骑兵突击步枪锯死以免它们狂暴化，不然场面相当混乱。

最后一个回合 BOSS 还会释放多个 Nemacysts，可以提前攻击摧毁。破坏掉卡恩两个机枪后，其嘴部会露出红色弱点部分，集中射击几个回合后其便会倒在地上任由玩家宰割。之后就可以为本篇画上句号了。

劫后余生

Reunion

与 Paduk 会和后会遇到第一批敌人，全灭后遭遇敌人引发的落石攻击，这里必须全力冲往下面的停车场。到了停车场后需要先开启引擎，再按动柱子上的开关来将挡住的车子移开。

出去后会有多个雷暴虫袭来，可以选择踢开或者避开不打，以免浪费子弹。前行不远处会遇到敌人埋伏，可以先在左边找到手雷和幕秋机枪。后半场战斗会有狂暴破门而出，可以选择用链锯在其变身前将其锯死。

进入室内场景后同样是需要先将引擎打开，选择从二楼开门或者直接从一楼进入中庭与敌人战斗，这里推荐走 2 楼，在一开始就能找到重型狙击。转移到右边的庭院后下方会有两个敌人使用迫击炮应该优先消灭，看到敌人的迫击炮打来就要马上躲在旁边有顶面的亭子里。下楼后可以用它们留下的迫击炮。此外下层另外一边还可以用敌人留下来的重型狙击来全灭敌人增援。

COG Tag 收集

在这个敌人使用迫击炮的场景，下楼面对水池往左后方看，墙上可以找到战争机器骷髅LOGO，而 COG Tag 收集——D. Rovik, BG, Ephyra 就在引擎前的地上。

Anybody Home

COG Tag 收集

进入 Paduk 的营地后往左边走，那里有一个车库，在外面就能看到红色 LOGO，进入车库后在 LOGO 前地上找到 COG Tag 收集——H. Mahawar, SPC, Soteroa。

本关前行不久将遇到多只感染人的攻击，这里使用散弹枪战斗的话在最高难度下会给自己添堵，建议使用骑兵突击步枪在远处射击。来到室内场景后，最后开门前的防守战记得在小房间里可以找到一个自动炮台帮玩家更简单地战斗。

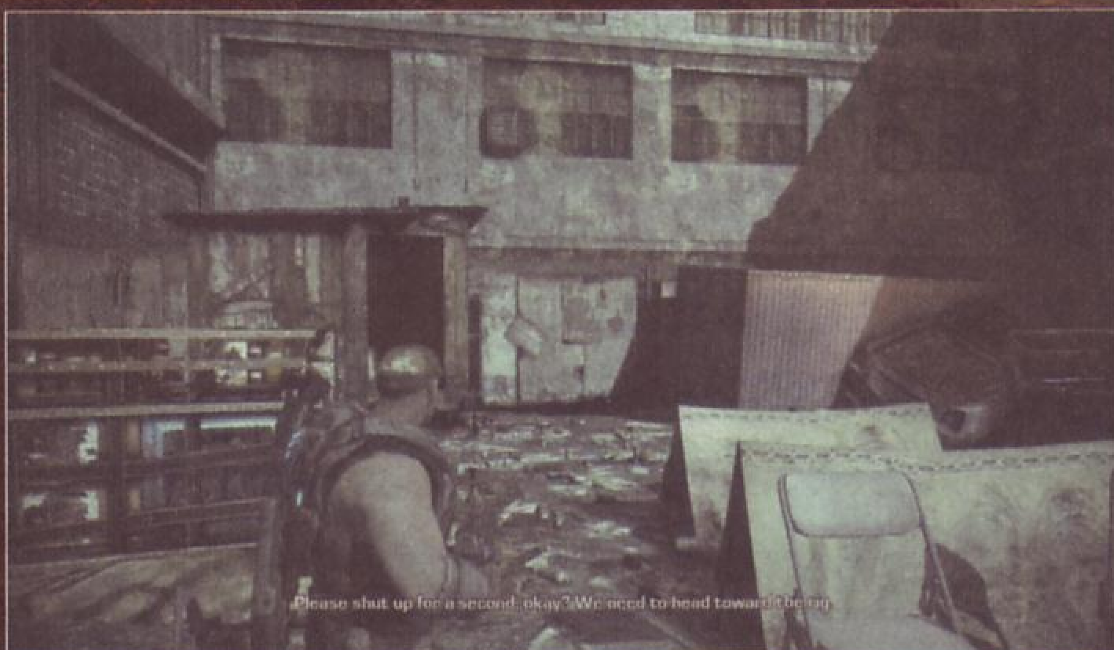
Dead End

在工厂内荧光能源会让玩家进入受伤状态，同时会有多个感染人登场向玩家袭来。全灭它们之后去取得防毒面具，

COG Tag 收集

剧情发展都将防毒面具脱掉后，面对一面巨大的门先别打开，在这个场景左边还有一扇小门，踢开门进入后在右手第一个房间的角落里可以找到 COG Tag 收集——M. Blythe, SGT, Kinnerlake。

如果玩家按照上面拿 COG Tag 收集的路线走，还可以打通一道隐藏的通道，在接下来的战斗当中玩家就可以从最左边上去到一个上方平台，使用那里的狙击枪来收拾下面的敌人。这里后期会有多个掠夺兽出现，玩家可以使用榴弹炮兵留下来的榴弹炮来提高攻击输出。几回合后我方的直升机便会出现，前往那里后即可通过本关。



One Step Closer

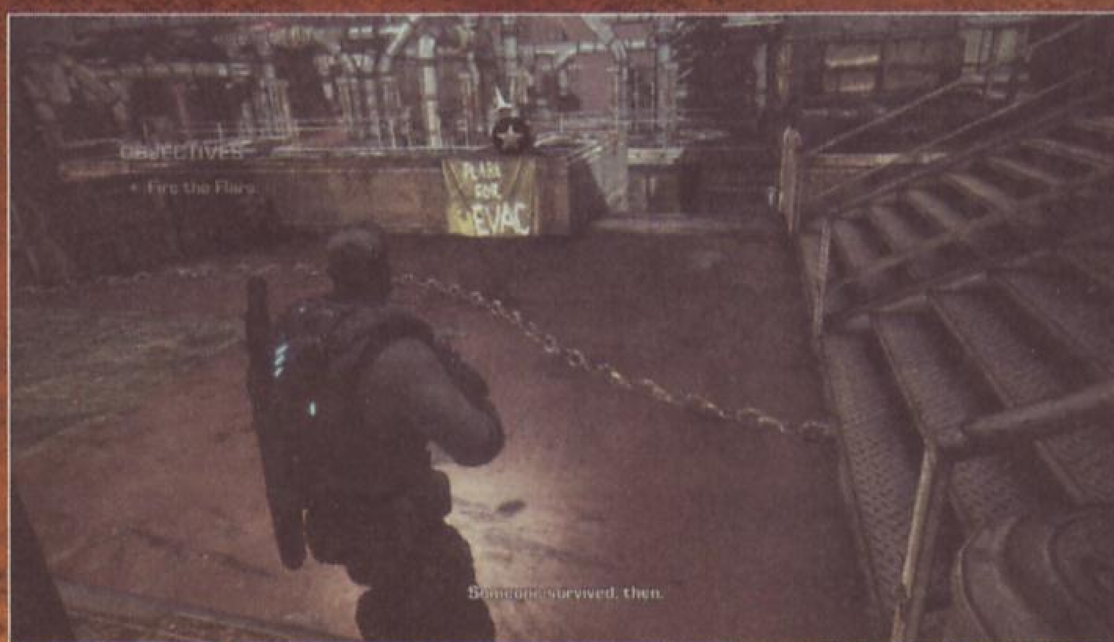
一开始的场景在清完上面的敌人后用炮台来解决下方增援。来到一辆卡车挡住的地方后，用枪射击后面的爆炸装置开路，

经过几场战斗后来到街道场景会遇到敌人的重型狙击攻击，玩家除了可以躲到左右两边的建筑物内，还可以对着上方的爆炸装置射击生成掩体。在几个建筑物内穿梭来到它们的所在处一网打尽。

COG Tag 收集

在有重型狙击从远处攻击玩家的场景，来回穿梭的几个建筑物中，其中一个建筑物有可以下去的楼梯，从那里下去以后就能找到 COG Tag 收集——D. Strome, PVT, Halvo Bay

在接下来的房间玩家需要安装几个炸弹，可以将敌人留给同伴，自己专心安置炸弹。后期会有敌人袭来，玩家可以用重型狙击清场，注意最好留两发子弹，稍后有掠夺兽登场。



Straight to the Top

一开始爆炸计划失败后，一行人需要前往房顶。

COG Tag 收集

来到上层后，与你对话的陌生人会被敌人的重型狙击直接狙死，无视对面的狙击走旁边会有敌人从地下出来，其中一个地方地板会有一个大洞，从大洞处下去以后可以来到一个办公室（这个办公室有机关，按下后可以找到大量武器），从办公室右侧的窗户翻出去即可看到红色 LOGO，在左边地上可以找到 COG Tag 收集——D. Galvin, CPL, Mercy。

在房顶上与敌人交战结束后，需要用枪将连接塔的部分打掉，之后会形成桥梁让玩家通过。在对面与大量精英护卫战斗后会对付一只掠夺兽，使用敌人留下来的爆炸弓再合适不过了。

A Few Complaints

最后一关，在大堂将敌人清完后进入厨房（厨房门左边的电梯有兴趣的玩家可以试一下，后果自负）。

COG Tag 收集

进入厨房后一直往左边看，左侧其中一个小房间里就能找到 COG Tag 收集——M. Cohen, 1LT, Ephyra，而骷髅 LOGO 就在外面柜子上面。

来到厨房后，玩家会在本作中首次面对装甲肯突兵，对付它们与前作类似，使用爆炸性的武器对它们有特效，可以使用精英护卫留下的爆炸弓，以及地上的手雷。这里后期还需要释放气体，在全部完成后这里便会被巴德等人炸掉。撑着滑锁下去途中需要玩家射击面前缆车的连接处。之后劫后余生模式到此结束。

多人模式内容

角色设定

玩家加入到网络战斗当中，最好先给自己选一身个性的装束，在本作中，玩家不仅可以对武器涂装进行更改，更是可以选择角色身上的迷彩涂装。在游戏的设定画面中可以选择各种个性迷彩，玩家可以通过消费或者在 RRIZEBOXES 的奖励中获得这些个性迷彩。

得分方式

游戏主张杀人，杀敌数量越多得分越多，也就是说像 COD 那种蹲点的战斗在游戏中不会频频出现。玩家在战斗中按下 BACK 键即可观看自己的分数统计，其中助攻也能获得相应的分数。而在观看分数的时候按下 B 键则可以对地图全局进行观察。

RRIZEBOXES 奖励

玩家在单机或者多人模式中获得某种奖励便可在角色设定画面开启 RRIZEBOXES，在角色设定画面中开启 RRIZEBOXES 后可以获得诸如经验值、武器涂装以及角色涂装等奖励。具体获得方法如下。

类型	获得方法	需要累计的数量	XP
普通	杀敌数量	每杀 100 人	50
珍贵	提升等级	每升两级	100
传奇	获得勋带	每获得 50 个勋带	150

准星设定

网战不同于单机模式，玩家的走位与 AI 不是一个等级，在面对高手玩家的时候一定要调整到一个特殊的设定才会在网战中比较吃香。举个例子来说，在网战中对手经常可以通过翻滚或者滑步来到玩家的身后等位置，此时玩家可能往往会因为准星调整慢而慢于对手将枪口对准，因此一定要将观察视角这一选项移动速度调到最快，而其他准星则可以根据自己的爱好来调整，出于稳定性的考虑推荐选择默认设置。



Over Run 模式解析

本作新增加的Over Run模式将前作的持久战与杀戮模式结合，而结果也令玩家比较满意，尽管略有不平衡的趋势，但与人斗的乐趣十足，提升了不少耐玩度。现在就让我们来了解一下具体的玩法。对战中玩家将会分为两个阵营，分别是人类方和兽族方。兽族方的目的就是进攻人类的发电机，而人类方的目的则是时间内保护其不被破坏，这就是基本规则。如果时间到后兽族仍没有攻陷发电机便算人类胜利，如果双方攻陷次数一样，最后会根据双方攻陷的时间来进行计算。

COG方

作战思路

◆Over Run模式目前对于新手玩家来说，人类方比兽族要逊色一些，尽管有各种防御设施帮忙，但计划或者运筹不好，一样非常容易被攻陷。防御设施一旦被破坏，就不会重生，这点需要特别注意。人类方所有4个职业当中，有部分职业破坏平衡，但出于整体考虑每个职业都有必要作用，如果场上都是同一种角色则无法完成团队胜利的结果。举个例子来说，所有玩家公认的最强角色就是巴德，但是如果场上队友都选择巴德就会遇到子弹数量不充足、火力持续时间不够或者没人补充体力的局面，如果此时场上有柯尔提供弹药补充，索菲亚帮忙补充体力，那么战斗则会更加容易打开局面。

◆基本思路推荐在战斗开始时，推荐还是选择以巴德为主的部队，在对手拆防御设施的时候使用炮台进行拦截，之后再对设施进行修补。后期敌人开始猛攻或者进来后便需要选择柯尔配合索菲亚加强防御来与敌人周旋。

◆注意战场上兽族进攻有两个路线，千万别只在其中一边防守，可以两两一组来抵抗进攻。此外要小心个别地图当中从特别洞口溜进去的雷暴虫。

◆玩家并不用经常坐以待毙，也可以走出防御设施，从身后对敌人发动奇袭。在对方半路途中拦截它们也是有效的防守策略。

◆在防御设施将被破坏时，可以冲出去一名玩家与对方周旋，吸引注意力，以争取时间让技工对设施进行修补。

职业分析



巴德 Baird

武器：那许散弹枪、修复工具
特殊技能：释放自动炮台
技能持续时间：12秒
技能冷却时间：18秒

分析：公认的最强角色，其炮台的追踪力以及威力十分霸道，又能对防护栏进行修理，还配有散弹枪这种网战中最常用的武器。不过炮台每次发动时间有较长的冷却过程，炮台位置的摆放也比较讲究，一般情况下在对方玩家进攻时将其摆在护栏内进行扫射是最理想的使用方式，此外在最后即将失手时，对方多半会派难以捕捉的雷暴虫袭来，为了避免被偷袭，可以将炮台摆在发电机附近。巴德在释放完炮台后会面临没有远程武器选择的问题，比较考验玩家的近战操作技巧。

对策：兽族遇到巴德时，首先确保远离其自动炮台攻击，与自动炮台正面较量往往不会有什么好结果。推荐躲在掩体后从远处盲射将炮台破坏。如果对方已经释放炮台，就集中火力将释放者杀死，一旦释放炮台的玩家被杀死，其炮台也会消失。面对仍在冷却中的巴德则可以通过远程武器在远处牵制，当然对自己技术有信心的玩家也可以冲过去和他对喷。



柯尔 Cole

武器：Booshka、骑兵突击步枪
特殊技能：释放弹药补给箱
技能持续时间：6秒
技能冷却时间：10秒

分析：人类阵营的攻击手，爆炸武器Booshka极其凶悍，拥有不小的范围。可以找角度在护栏内向对面的兽族发射Booshka，配合狙击手的探测技能可以更容易找到躲在掩体后敌人的位置。在对手使用强力兽族的情况下，是遏制敌人的必要手段。由于自己和队友子弹数量较少，加之这个模式没有其他办法可以获得子弹，其技能补充子弹在战斗中十分实用，柯尔可以看到队友的子弹数量是否充裕，以此来进行补充。由于释放后持续时间有限，玩家要尽量将子弹扔到同伴尽可能拿得到的地方。相比Booshka，另一把武器链锯枪略显薄弱，使用柯尔近战会是非常冒险的战斗方式，如果能配手雷相信会令战局更加平衡。

对策：扮演兽族面对柯尔时，一定要小心其手中的Booshka，不过其每发射一次会有上弹时间，而子弹很容易用完，对方必须释放弹药箱进行补充，此时就是抓住空隙上前攻击的大好时机。Booshka还有个弱点就是不善于近战，用掷弹兵与其面对面的话还是比较具备优势的。



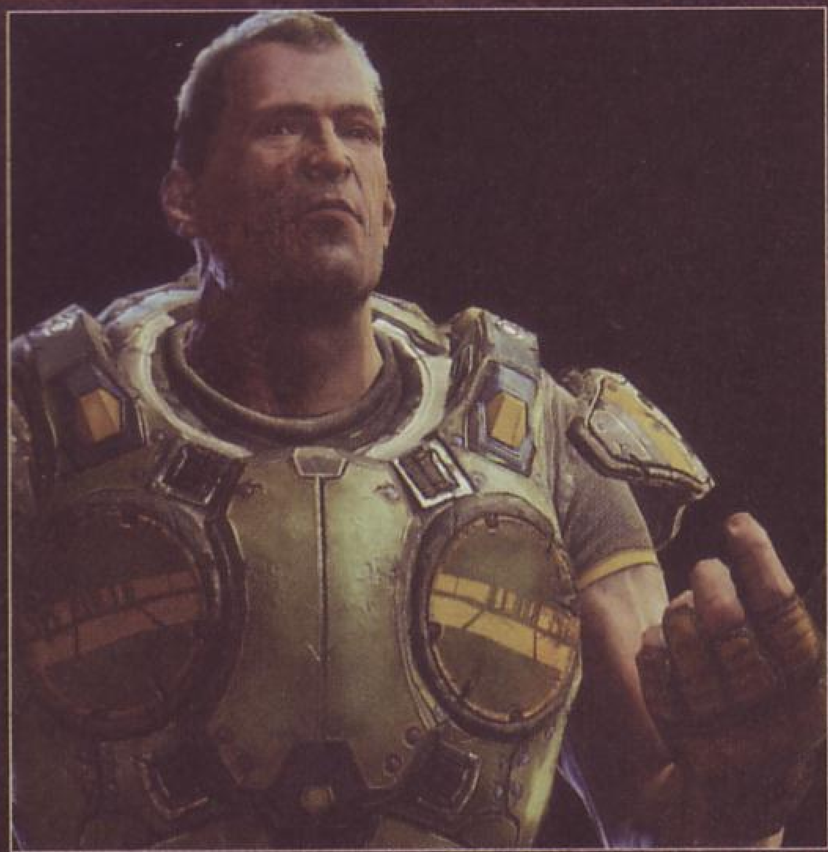
索菲亚 Sofia

武器：骑兵突击步枪、短管散弹枪
特殊技能：释放补血手雷
技能持续时间：5秒
技能冷却时间：4秒

分析：索菲亚在战场上主要是负责补血，不过和对战一样，补血手雷扔出后可以当做给附近的队友增加防御，在乱战中给队友使用非常奏效，可以大幅提高队友的生存率。不用怕浪费手雷的释放，其技能冷却时间较小，使用得当会非常厉害。对战倒下的队友使用恢复手雷还能让它们快速复活。此外这个护士职业的角色在战斗力上也一点不低，远程的骑兵步枪，配合近距离可以秒杀强力敌人的短管散弹枪（Over Run模式有普通对战模式的三倍以上威力），让索菲亚没有沦落为花瓶。短管散弹枪的子弹数量很少，需要配合柯尔的弹药箱技能才能更好发挥。

对策：面对索菲亚时，由于其远近距离下都比较占优势，而她在身边释放恢复手雷的情况下更不可轻举妄动。最好的办法就是使用高伤害的武器将她一击毙命。可以选择兽族苦役在她面前嚎叫阻止她的动作后杀死。选择索菲亚的玩家一般会在队伍后方提供支援，兽族应该选择大范围的武器给予其攻击。





帕德克
Paduk

武器：MARKZA、史那克手枪
特殊技能：释放探测手雷
技能持续时间：8 秒
技能冷却时间：3 秒

分析：这个角色使用率最低，主要是其特殊技能侦测敌人作用不是太大，而武器在近距离战斗中也不占优势。其实这个技能对于阻止敌军偷袭是非常有帮助的，在其中一侧释放后可以随时知道的他们的动向，而配合柯尔的武器，可以一举干掉那些躲在掩体后的敌人。狙击手在远距离火力方面有绝对优势，开场使用还是比较厉害的，不过对爆头的精准度要求较高，尤其是与人对战的情况下。每张地图中都有专为其设定的高处场地，利用地形在高处狙击在栅栏外的敌人是主要作战手段，不过狙击手弹药消耗也比较快，需要柯尔的支持。为了避免浪费子弹，玩家可以狙击战场上需要优先干掉的敌人，比如为敌方补血的肯突兵。帕德克是对操作要求较高的角色，再面对敌人过来的情况下要边退边打头。在敌人进攻后期基本不推荐使用。

对策：兽族面对狙击手相对简单，如果不是特别准的玩家，大可近距离作战将其屈死。



兽族方

作战思路

◆兽族方初期拥有雷暴虫、兽族苦役、掷弹兵以及肯突四种，不会消耗分数，玩家可以根据战况来随意选择。进阶的兽族则有狂暴、兽族百足兽、战盾兵以及潜地兽，分别需要 1500 分、2400 分、3500 分以及 5000 分。选择合适的兽族种类，配合队友是操作兽族凿开对方防线的关键部分。

◆开场先用雷暴虫去撕开第一道防线，没人时就不停用 RT 去破坏护栏，等对方的人员出现就立刻爆炸，与同伴一起进攻的话很快就能干掉第一道防御。之后的防御设施对方便会重视起来，一般情况下会形成对攻战。这时对方会将注意力集中在其中一侧，玩家此时便可从另一边去攻击另一边的防御。在僵持战中，选择便宜又强力的掷弹兽族是非常实用的，其手雷范围广威力高，又有那许散弹枪和骑兵突击步枪可以使用，配合肯突一同作战事半功倍。即便躲在掩体后面不停用骑兵突击步枪扫射防御设施也十分厉害。此外掷弹兵在攻击敌人最后防线时，算好足够距离向发电机丢雷也可以造成足够杀伤。后期阶段便可使用一些强力兽族给予对方痛击，使用战盾兵配合肯突补血是凿开对方最后防御的不二人选。在将敌人的防御护栏击碎后就简单了，派出小雷暴溜进敌营自爆即可。而我方还可以召唤出兽族百足兽对敌人造成牵制。

兽族分析

雷暴虫

武器：无
特殊技能：冲刺
技能持续时间：1 秒
技能冷却时间：5 秒
其他：B 键爆炸、X 键吃手雷、RT 为爪子攻击。

分析：破门的主要兽族，在初期以及最后阶段功臣。雷暴虫体力很少，但是胜在速度奇快，敌人不宜打中，很容易搞得对方手忙脚乱。不少地图中有专为雷暴虫射击的洞穴存在，通过钻洞可以更容易接近对方发电机的所在处。雷暴虫主要用来破坏设施或者牵制敌人，与敌人一对一没什么优势。

对策：对付雷暴虫使用脚踢开是避免其爆炸的最佳方式，即便其行动再快，最后爆炸仍需要短暂的时间，此时过去按 B 将其一脚踢开可以避免雷暴虫对发电机的破坏。此外释放自动炮台，即便对方移动再灵活，不在掩体后面也一样会被轻松干掉。

兽族苦役

武器：无
特殊技能：站立吼叫
技能持续时间：2 秒
技能冷却时间：8 秒
其他：A 键跳过防御设施，B 键近战攻击

分析：兽族苦役是发动奇袭的好手，操作好的情况下比掷弹兵还厉害。其一是因为苦役移动速度快，其二它拥有不少特殊路径可以走（有爪子图案的场地）。按 A 键后可以直接跳过栅栏，可以在不被发现的情况下跳过防御设施对发电机展开攻击。而其近战攻击也能将不少新手玩家搞得手忙脚乱。吼叫则可以为队友提供不错的支援，在双方对攻当中，苦役潜入敌营对那边的敌人发动吼叫往往可以打破僵局。

对策：面对苦役的时候最好的办法就是从远处扫射，自动炮台以及柯尔的大范围爆炸武器可以起到不错的应对作用。近战时由于其速度很难被喷死，可以选择用 B 键来敲死。



掷弹兵

武器：那徐散弹枪、骑兵突击步枪
特殊技能：投掷破片手雷
技能持续时间：–
技能冷却时间：12 秒
其他：和人类操作一样

分析：兽族方的主要进攻单位，拥有与敌军正面较量的能力，两把武器非常实用，破片手雷威力与范围并进，对付成群以及在掩体后方的人类具有十足的威胁。接近敌方的发电机后，也可以扔雷过去爆炸造成损伤。此外其躲在掩体后方用骑兵突击步枪盲射防御设施和对方的机枪台会是不错的进攻手段。是最主要的作战单位。

对策：扮演人类面对掷弹兵是需要拿出对战模式的精力，当然前提是玩家能力还在冷却时间的情况下，否则使用炮台和恢复手雷都能简单应对。其最厉害的手雷一定要看准时机翻滚及时躲避，即便被插到雷也要跑过去和它同归于尽。一般使用掷弹兵的玩家喜欢过来和你对喷，如果不擅长用散弹枪，用远距离武器牵制他即可。



肯突兵

武器：雷暴突击步枪
特殊技能：恢复体力
技能持续时间：7 秒
技能冷却时间：5 秒
其他：和人类操作类似

分析：肯突拥有不错的作战能力，远程雷暴步枪威力不低，关键的是可以帮队友补血，尤其是对于皮厚血多的战盾兵等兽族来说非常实用。其治疗技能可以连锁给其他兽族回血，战斗时躲在远处以起到大范围治疗效果。

对策：肯突是战场上应该优先消灭的目标，不过使用肯突的敌人会多半躲在掩体后面进行恢复工作，此时人类的狙击手就能站在高处起到一发爆头置敌的效果。

狂暴

武器：Breechshot
特殊技能：狂暴化
技能持续时间：8 秒
技能冷却时间：18 秒
其他：狂暴前与人类类似。

分析：狂暴属于消费形兽族，在狂暴后可以对人类造成不小的打击，被狂暴打到的敌人将会被一击必杀。但并不代表其在狂暴状态下是无敌的，在自动炮台和 Booshka 连续攻击的情况下也很容易挂。狂暴冷却时间很长，与其等待 18 秒的

时间，不如直接换下一个兽族来进攻。狂暴在变身前以及冷却时间内都非常弱，不过用Breechshot如果足够准的话也可以造成爆头。是兽族中为数不多的远程战斗单位。

对策：对付已经变身的狂暴可以后退翻滚来避免其攻击，有些类似对付女兽人，玩家操作狂暴时一般会呈支线奔跑，不是很灵活。用自动炮台等强力武器可以将其干掉，或者等它逐渐恢复成普通形态。



百足兽

武器：无
特殊技能：站立
技能持续时间：无限
技能冷却时间：－
其他：RT键撕咬攻击，站立时为喷射毒液攻击。

分析：原本在对付AI时最为厉害的兽族，在与人斗时没有那么强，不过依然是很强力的作战单位。其弱点藏在尾巴部分，不容易被打到，耐久度较高行动速度也很快，让对方难以招架。百足兽在攻陷对方防御设施时可以将尾巴的弱点藏在掩体后面，再用撕咬去破坏对方的防线。百足兽的特殊技能没有限制，站起后喷毒液比较难以命中对方，但是可以攻击到掩体后的敌人。如果是在接近发电机的情况下，还可以隔着防御设施站立喷射发电机，以此取得非常好的进攻效果。

对策：面对百足兽，柯尔的Booshka很容易炸掉其尾部弱点，即便其将尾巴部分藏在掩体后方也同样可以发射Booshka对它造成伤害。群体面对百足兽时可以一人负责与其周旋，其他人一节一节打掉其尾巴部分。

战盾兵

武器：落锤，盾牌
特殊技能：旋转盾牌
技能持续时间：5秒
技能冷却时间：10秒
其他：A键冲刺，LT举盾，RT用流星锤击地

分析：战盾兵攻防一体，皮厚血多，是十足强劲的兽族单位，在配合肯突补血的情况下更是如虎添翼。其流星锤攻击力高，范围广，可以快速将防御设施砸毁。举着盾牌前进即便是自动炮台也拿它没办法。由于对防守一方来说，战盾兵十分危险，所以一般都会是优先消灭的对象，此时使用战盾兵的技能旋转盾牌，可以将对方的子弹全部弹回去给予对方痛击。

对策：见到战盾兵，一定要更多的玩家扮演柯尔，用Breechshot猛攻，也可以用索菲亚使用短管来近距离喷。总之一定要第一时间将它消灭在战场上。

潜地兽

武器：无
特殊技能：潜地
技能持续时间：8
技能冷却时间：12秒
其他：RT: 凿地攻击

分析：潜地兽被设定为兽族最强进攻单位，在其弱点不容易被攻击到，而攻击方式虽然只有一种但也足够犀利，潜地兽会有四个足部一齐攻击目标，利用潜地兽破坏防御设施可谓轻而易举。而其遁地的能力则可以直接回避掉许多防御设施，如果时间所剩无几，用这个办法接近敌方发电机是最有效、快捷的，经常可以给予对方一个奇袭。由于潜地兽的强大，也可能导致其成为COG一方的主要目标，此时队伍中如果有肯突配合便可大幅提高作战能力。

对策：相比战盾兵更应该第一时间消灭的目标，主要是因为其对于发电机的威胁过于强大。其在遁地后可以通过找到它挖的洞来判断出现位置。其弱点位于头部，玩家需要通过空隙攻击其用足部遮挡着的头部。在对方不断移动当中，做到这一点还是很有难度的。使用自动炮台和BOOSHKA配合会有不错的效果。



生存战指南

规则说明

本作的生存模式取代了原先的防守战，也可以说是类似OVERRUN扮演人类对付AI的版本。玩家的目的也和OVERRUN模式一样——保护发电机不被破坏。防守过程一共需要撑过10轮并且有三次机会，而每次防守结束后防守地点受到的损伤会保留。而玩家一个点被攻陷后杀死的兽族数量会保留，也就是说如果玩家在上一轮杀到只剩一只兽族结果被攻陷的话，那么转移到下一地点只要杀死一名兽族便可通过本轮。

打法心得

生存战打法与OVERRUN类似，不过由于对手换成了电脑，会有些许差别。AI敌人最棘手的问题是很喜欢作弊，可以无视冷却的情况来频繁使用能力，而出现的兽族比较固定，无视OVERRUN模式下的出兵规则，想怎么来怎么来，往往杀得玩家措手不及。

AI敌人会兵分两路向玩家袭来，玩家阵营建议分为两拨，两两一组各司其职。扮演柯尔的玩家记得随时给身在两个防守点的玩家补充子弹。地图中如果有可使用的炮台的话会使战斗容易许多，炮台拥有极高的破坏力，见到棘手的战盾和百足兽基本都能秒杀，但要小心从侧面袭击的个别苦役和雷暴虫。

5轮左右出现的潜地兽最麻烦，无视防守直接遁地后对发电机进行攻击。最快捷有效的方法则是使用索菲亚护士职业的双管来零距离喷死，如果能在潜地兽伸开爪子那一瞬间打头，基本都可以将其直接秒杀。用这种方法可以以最快的速度清除这个场地中的大麻烦。不过由于短管子弹有限，最好配合柯尔的技能增加弹药来战斗。利用这个战术可以秒掉游戏中大部分的强力兽族，所以游戏中玩家战斗力最大输出其实是来自索菲亚的短管。

普通难度为例，敌人到后期数量会越来越多，经常多个潜地兽一起上，而第10轮的敌人数量远超出想象。所以玩家在第一个防守点最好能防守到7轮左右，这样才比较保险。

生存战偶尔会出现一些OVERRUN没有的敌人，比如榴弹炮兵，不过最强的兽族仍然是潜地兽，而面对战盾的时候千万要小心对方的旋转盾牌。



对战模式心得问答

本作的网战部分加快了节奏，调整了地图结构和大小。在整体上与系列有较大区别。本作的对战主打各自为战模式，在这个模式下玩家必须不停地寻找目标击杀，以达到杀敌数最多的目的。由于最高分要求玩家抢着杀敌，所以对手多半都会使用散弹枪，玩家无需担心遇到无奈的团体机枪党。

团队模式则和以往类似，不过由于系统发生了变化，在打法上也发生了较大区别，队友的回复手雷以及探测雷对全体玩家都有效，更加突出了团队作战的精神。团体战中玩家不再分为人类与兽族的对战，全部统一使用人类，不过会分为红色阵营和蓝色阵营两方，可以从身上发光的盔甲来判断敌我，不过有时对方涂装太显眼，免不了有分不清敌我的情况发生。



Q：本作只有两种武器切换，而主武器只有一种，该如何装备？

A：本作对武器平衡的修改做得比较完善，前作中略显逆天的短管和刺刀均被大幅弱化，除了面对团体机枪外，平时使用那许散弹枪是最准确的选择。不过也可以针对这一点进行一些调整，比如装备雷暴枪来远程限制，本作不像之前网战中中枪后有大硬直，所以大可通过灵活走位来接近使用远程武器的玩家。对于新手玩家来说短管散弹枪是不错的选择，弹药注意其两发子弹的弊端。

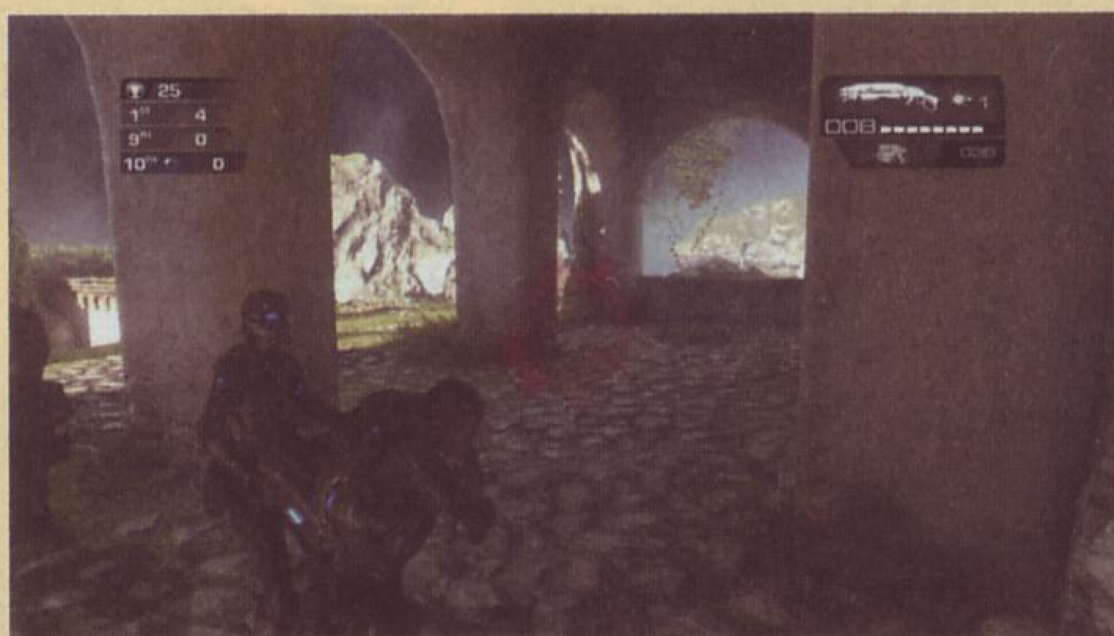
Q: 系列核心近战对喷的打法是否有新的改变?

A: 本作的B键近战攻击回归了2代的威力，对方在被敲到后会有硬直，也就是说玩家平常使用散弹枪即使没喷准也不要紧，用敲的方式造成对方硬质再喷死也不迟，连续敲三下也可以把对方打倒。本作中作为一个喷子达人不仅要喷得准，还要敲得准。

Q: 游戏中玩家可以默认选择装备一种手雷，是否打法也会随之变化?

A: 游戏中的手雷为标配，这也使得对战思路发生了较大变化，难怪要更改操作。可默认携带





的手雷分为5种，破片手雷，医疗手雷、油墨弹、烟雾手雷、侦测手雷。

其中破片手雷较以往来说攻击范围有所下降，不过见面先扔雷还是最实用的方法。尤其是没有被对方发现的情况下，扔准了插在对方身上还是非常厉害的。如果是面对面的情况下可以选择在近距离乱战中扔雷，否则很容易被躲开。

恢复手雷用来补充体力，看似没用，其实有一种十分高端的战法。见到敌人后先扔补血雷过去，这样就相当于增加了防御力，我方会变得非常耐打，从而在与对方对喷时占具优势。

位置手雷作用类似《COD》中的UVA，不过只有在其范围内的敌人会被标记，不过被标记的敌人全部队友都可以看到，是探测敌人位置的最佳方式。

Q: 地图变大，新手玩家目标不明确，不知该从何下手。

A:《战争机器》网战的对战思路一直是以先抢强力武器为主，本作也不例外，如果玩家属于新手，在开场时可以按下↓来查看武器的位置显示，一般情况下榴弹炮、Booshka等都是抢手的武器，玩家久而久之便可熟悉强力武器的位置，以及争抢时的打法。其次本作的地图比以往要大不少，在以杀敌为主的各自为战模式使用探测手雷便十分重要，在范围内的敌人被标记后，玩家就会有了攻击的目标，不至于无脑乱转。此外游戏有了高低走位，比以往的路线选择以及战法更丰富，不过从过高的位置落下仍会受伤，需要小心。

Q: 本作的完美上弹怎么没了？子弹数量很少，怎么办?

A: 对战中取消了完美上弹，不过快速上弹与以往相比也会更有难度。和战役模式一样，如果错过了上弹就用B出近战或者换武器重新填装。对战地图中的弹药补充箱非常重要，这次不仅能补充子弹，更是可以将手雷补上。游戏中初始状态下武器子弹很少，多捡弹药就显得非常重要了。

Q: 以往一对一无压力，如今面对盾牌不知如何应对。

A: 由于本作中玩家可以一手持盾牌一手持主武器，这样一来使得盾牌的作用大大上升，不过也有应对方法，那就是丢破片雷。有本作中破片雷已经变成初始武器，那么遇到战盾兵一个手雷过去便可要其性命。在没有手雷或者用完的情况下就往其身后走位喷死。而选择持盾的玩家在面对对方手雷时可以马上切换武器丢掉盾牌躲避，或者按A键向前奔跑回避，持盾情况下不能翻滚是一大弊端。

Q：强力武器方面有什么改动?

A：本作拼抢取得的武器威力更大，举个例子来说，以往略显鸡肋的地狱火焰发射器在本作中威力堪比散弹枪，但是射程又比散弹枪多了数倍，可谓是散弹杀手。而榴弹炮、遁地兽发射器、不瞄准情况下使用爆炸弓以及新加入的Booshka往往是左右战局的关键。

Q: 我购买了VIP PASS，但为什么我在普通对战中拿不到双倍经验?

A: 如果玩家购买了VIP PASS，想获得双倍经验就必须去专属的VIP房间进行战斗。当然，这个模式下也不会发生搜不到人的情况，玩家可以放心。

Q：如何快速提升经验?

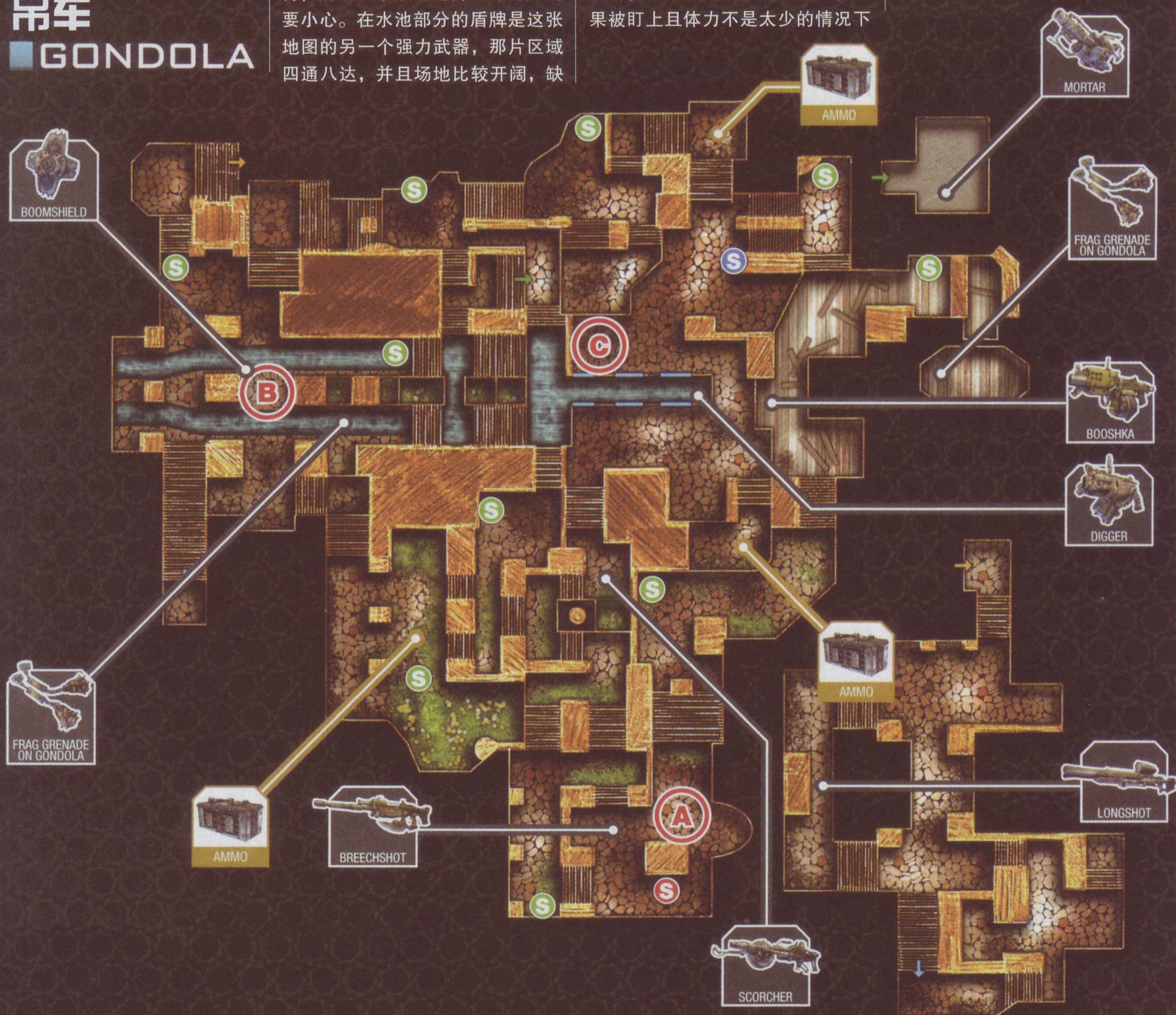
A：目前来说，选择双倍经验的VIP房间，在占圈模式下与AI对战刷经验是最快的。前提是房间内没人，由于系统会优先搜素亚洲玩家所在的区域，找个没人的房间刷还是比较简单的。

地图分析

本作中地图不再是对称结构，而且地图面积比以前大数倍，还有高低差的设计，玩家可以从高处落下增加了对战中的变化。熟悉地图中每个强力武器的位置并在该点进行拼抢是最重要的，熟悉地图前先要确认强力武器方位以及拼抢方法，此外本作中地图内隐藏了不少强力武器，需要通过特定的方法取得。由于地图的整体面积扩大，重生点也由原来的一个变为多个，每次重生的地点不同也要规划好之后的战斗思路。地图变大后个别地点优势不再明显，不过一队成员守在一个地点不动的现象仍然有，这样会经常形成双方的对攻战。下面就以地图分析的方法为大家介绍这些地图的特点。

吊车 GONDOLA

这张地图有多个高处可以快速落下对敌人展开奇袭，不过要小心自己的血量被削减。本张地图为多层结构，并且有很多的角落与楼梯场景，使用破片和纳许散弹枪可以更容易战斗。本张地图最优先拼抢的武器其实是火焰发射器，这代本身火焰发射器的作用就已经大幅提升，外加上地图中各种角落结构使得喷火枪特别厉害。不少老鸟玩家都一直在喷火器出现的位置附近活动，等刷新后再次取得，所以玩家接近这片区域时一定要小心。在水池部分的盾牌是这张地图的另一个强力武器，那片区域四通八达，并且场地比较开阔，缺少掩体，使用长距离武器会比较吃香。从水池这里可以绕过屋子来到房顶部分这里有一把机械弓，也就是图中标注放迫击炮的地方。而在水池盾牌处的正对面可以拿到遁地兽发射器，这个位置是单一直线，很容易被远处的玩家当成靶子，如果被盯上且体力不是太少的情况下可以选择直接跳下去忍辱偷生。上边的区域原本也是缆车会经过的场所，这张地图的缆车部分里会有两个破片手雷，捡起后可以在乘坐缆车的途中往下面的对手身上扔，非常奏效。



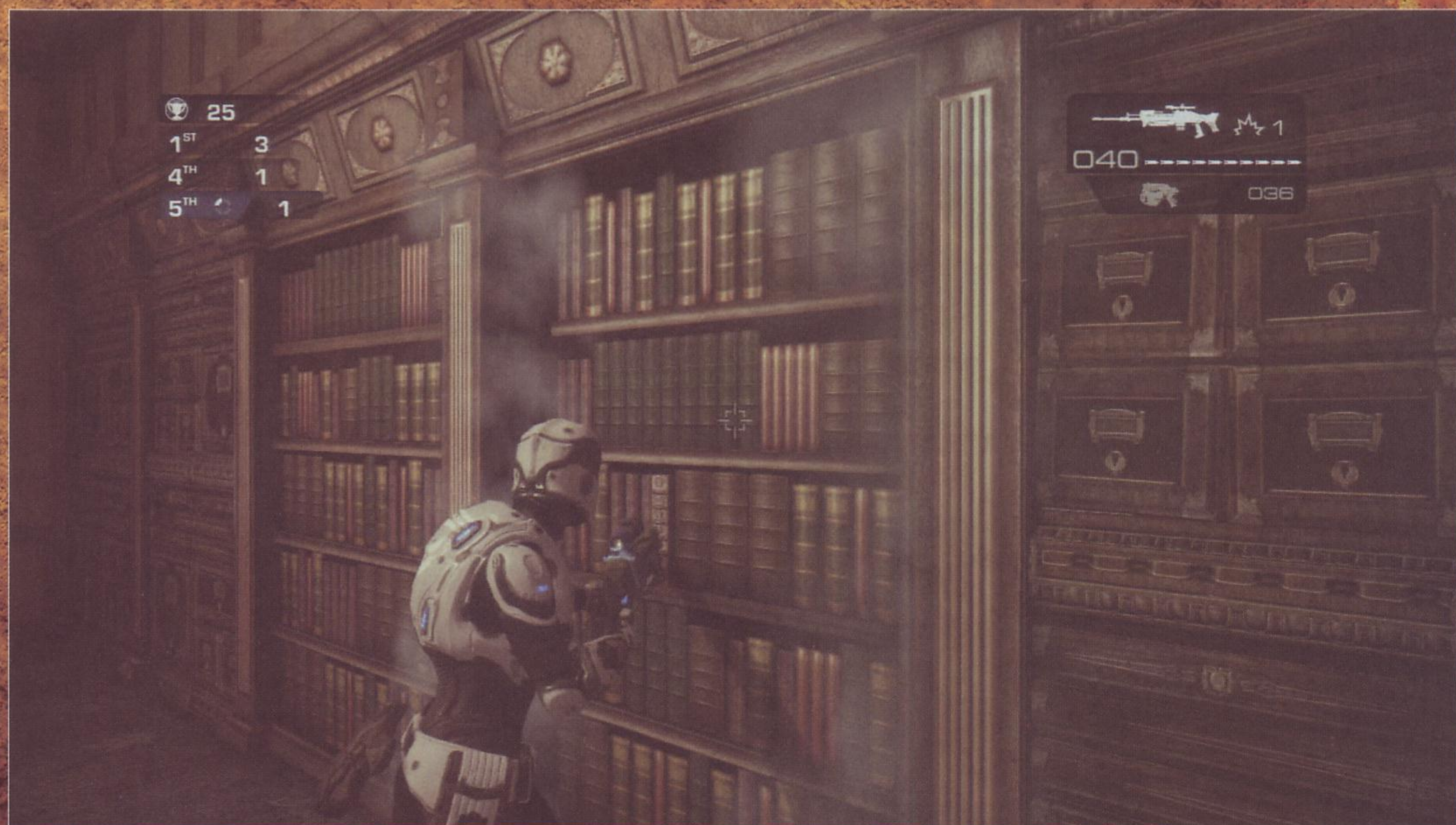
图书馆

LIBRARY

AMMO
BOOMSHIELD
BOOMSHOT
VULCAN
BREECHSHOT
LONGSHOT
AMMO
INCENDIARY GRENADE
AMMO
DIGGER
ONESHOT

图书馆藏着各种隐藏秘密场地，其中在下层部分的榴弹炮是需要第一时间抢到的目标。这里虽然场景开阔，但是有许多掩体遮挡视线，同时由于处在中间位置，是比较容易光顾的战斗地点。榴弹炮的位置相对于蓝队来说比较有利，而红队则可以选择使用火龙炮，不过火龙跑的起始位置比较坑爹，玩家需要将其移动到盾牌所在的前方位置来遏制下面的敌人。

红队出生点附近有一座塔，在塔顶可以找到狙击枪，其正对面可以狙击楼下的对手，但很有可能被对面的重型狙击盯上，需要小心。塔与榴弹炮之间的地下场景其中一侧可以按下开关，之后进入内部拿到燃烧手雷，这个地方经常会有人徘徊，拿雷的时候应该小心。还有一个隐藏地点位于蓝队出生地附近的书架上，其中角落里的一本书是十分明显的机关位置，按下后进入密道一路来到上方找到重型狙击，可以用来对付下面的敌人，不过这个位置随时有可能被对面的敌人狙到，也有可能被同样进入密道的玩家暗算。



场地中最抢手的武器非直升机处的榴弹炮莫属，在开场抢榴弹时有可能会被对面使用火龙炮的玩家直接秒杀，所以在取得前一定要观察确保不被暗算，同时可以让队友在火龙炮的地方抢位拖住对方。抢炮的地方有三条路可选，左右两边可以一定程度上避开火龙炮的暗算但是相对距离榴弹炮远一些，在抢炮的地点没有太多的掩体，空旷度对于使用长距离武器的玩家相对有利，而直升机这个互动武器也可以在这里乘坐，玩家可以视情况决定。

乘坐直升机后会在地图上绕场一周，期间可以用直升机上的炮台对下面的敌人造成扫射，威力不俗。不过在直升机里的敌人从侧面观察仍有大部分弱点暴露在外，在飞机停下时更容易被对手从侧面暗算，一旦在使用直升机炮台被攻击时，记得马上放弃躲避。火龙炮作为本作被大幅增强的武器，其所处位置也比较占优势，在那个高台上可以瞄准下方区域活动中的大部分对手。玩家可以选择在附近使用探测雷来防止被偷袭。

区域中还能找到布什卡火炮，由于其四通八达的结构，这个场景内外（尤其是各自为战模式下）有可能会聚集大量敌人。







钻井

RIG

BOOMSHOT

INCENDIARY GRENADE

AMMO

HELIPAD

BOOMSHIELD

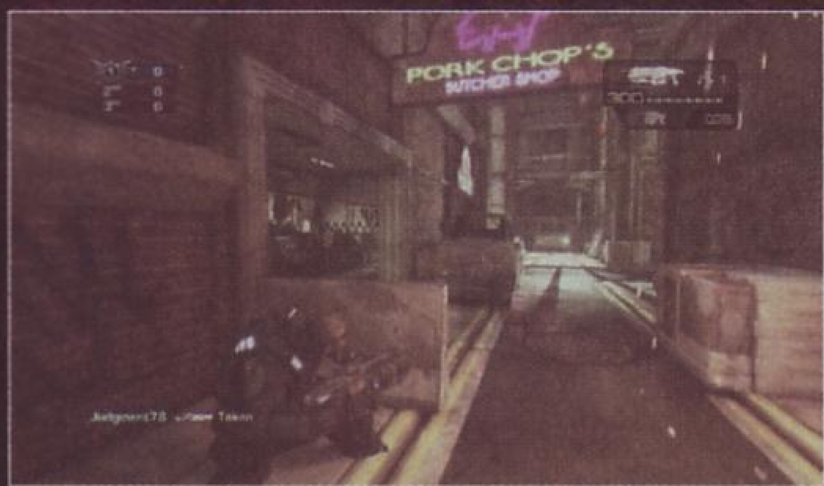
BOOSHKA

AMMO

BREECHSHOT

VULCAN

AMMO



街道地图大体分为房顶和楼下两个场地，其中屋子内以掩体和角落的部分居多，适合近战。而街道外则较为空旷，适合远距离作战。在房顶上可以找到黎明之锤，可以用来秒下面的敌人。不过房顶上方掩体比较少，玩家容易暴露而且容易被来到楼上的玩家偷袭，所以不少玩家选择组队在这里等对方上来。此外在楼下战斗时夺取盾牌的地点如果有人使用盾牌的话，可以利用旁边的屋子从侧面对其进行打击。这张地图武器非常丰富，但没有特别逆天的武器类型，比较考验玩家的战斗技巧。在找不到敌人的情况下可以去房顶上看看，旁边拿狙击的房间里很可能聚集在那里战斗。



街道

STREETS

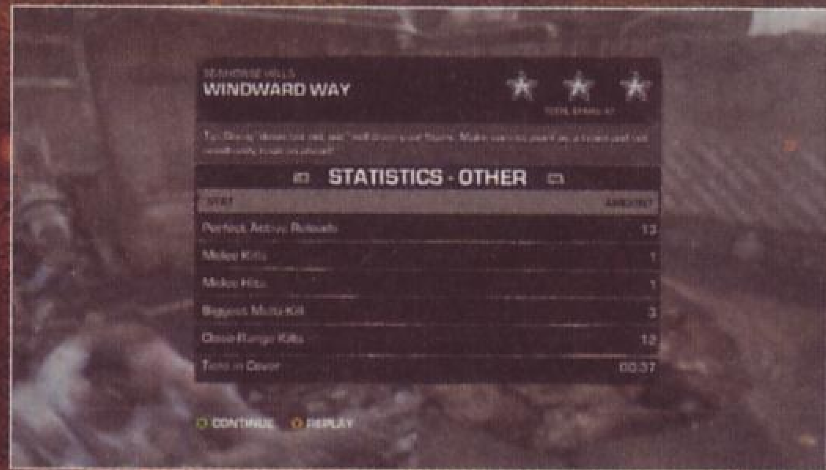
AMMO
BOOSHKA
AMMO
TORQUEBOW
BOOMSHIELD
INCENDIARY GRENADE
HAMMER OF DAWN
AMMO
LONGSHOT

成就相关解法

成就难度	7/10
在线成就数量	2 个 (60) 点
全成就时间	45–50 小时，但战争支持者成就需要正常情况下 30 周每周玩一次获得。
有无易错过成就	无
有无影响成就获得的秘籍	无
有无 BUG 成就	无

成就拿法顺序

首先玩家先通关一遍故事模式，过程中将能收集到的齿轮顺手拿到。之后与另一名玩家开始疯狂难度之旅，不要错过任何一个解密任务，利用前文提到的退出大法，自己躲避直到过关拿到三星，同时将剩下的齿轮补完。最后就是多人游戏之旅了，可以刷也可以靠自己打，如果有 VIP 房间则可以大大缩短升到 50 级的时间。而几个对战胜利相关的成就都可以在私人房间内刷，没难度可言。



人称卡恩将军 10点
成就说明：故事模式中必然获得。

接纳政策 10点
成就说明：故事模式中必然获得。

货真价实 10点
成就说明：故事模式中必然获得。

夺回这座城市 10点
成就说明：故事模式中必然获得。

早告诉过你 10点
成就说明：故事模式中必然获得。

尚未结束 10点
成就说明：故事模式中必然获得。

好友 10点
成就说明：故事模式中必然获得。

钢铁意志 10点
成就说明：完成简单难度的所有章节。

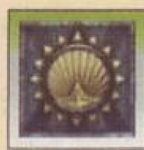
勇往直前 10点
成就说明：完成至少为普通难度的所有章节。

铁拳 25点
成就说明：完成至少为困难难度的所有章节。

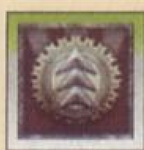
狮子心 50点
成就说明：完成疯狂难度的所有章节。

派对人物 10点
成就说明：4 名玩家打过任意一关。
取得方法：注意中途加入后过关是不算的，玩家必须等待打过完整的一关后解锁。

结拜兄弟 50点
成就说明：多人合作通过所有章节
取得方法：最少要有两名玩家协力作战才行。



已接受挑战 5点
成就说明：通过第一个解密任务。



永不放弃 10点
成就说明：通过 20 个解密任务。



优秀军人 50点
成就说明：完成所有解密任务。



瞥见未来 10点
成就说明：观看劫后余生预告片。



余波 20点
成就说明：解锁劫后余生内容。
取得方法：获得 40 颗星后即可解锁该内容。



新星 10点
成就说明：最少难度为简单的战役模式中获得 50 颗星。



流星 20点
成就说明：最少难度为普通的战役模式中获得 75 颗星。



追星 50点
成就说明：最少难度为困难的战役模式中获得 100 颗星。



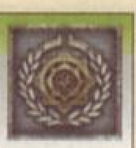
超级巨星 50点
成就说明：在疯狂难度获得所有星星。
取得方法：这是游戏全成就的最大难点，但是利用前文提到的邪道方法可以非常轻松的拿到。必须有玩家帮忙自己选疯狂，对方选简单，在拿到三星过关前选择简单难度的玩家退出即可。如果帮忙的玩家越多，那么获得全星的速度就越快，自己只要找好位置躲好即可。



永志不忘 10点
成就说明：在战役模式中收集 10 个 COG 齿轮。



怀念老兵 10点
成就说明：在战役模式中收集 25 个 COG 齿轮。



悼念亡者 20点
成就说明：在战役模式中收集 48 个 COG 齿轮。



勋带大师 10点
成就说明：获得三个不同的勋带。



当之无愧 5点
成就说明：装备一个勋章。
取得方法：玩家在游戏过程中解锁任意一个勋章，之后在 Stats Awards 选项中找到该勋章后按下 A 键即可选择装备。



备战 20点
成就说明：获得一个黑甲勋章。
取得方法：游戏中的黑甲勋章有各种各样的获得方法，相比起 3 代的全部黑甲，本作只需拿到一个便可解锁，着实亲民。玩家可以在 30 周每周参加一次活动获得战争支持者的黑甲勋章，这样可以同时解锁这两个成就。





骄奢享乐 50点

成就说明：获得战争支持者的黑甲勋章。
取得方法：必须参加官方的特殊活动，官方会在每周提供一次战争机器活动，其中包括只使用特定武器等内容，比较有趣。而若要获得战争支持者的黑甲勋章则需要参加30次活动，所以最少要用30周的时间来解锁。



认真论断 75点

成就说明：在疯狂难度完成所有解密任务。



等级5 5点

成就说明：升级到Level 5。



等级10 10点

成就说明：升级到Level 10。



等级20 10点

成就说明：升级到Level 20。



等级30 15点

成就说明：升级到Level 30。



等级40 25点

成就说明：升级到Level 40。



等级50 25点

成就说明：升级到Level 50。



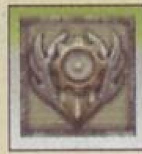
行动吧 50点

成就说明：升级到Level 50后选择转生。



无所畏惧 50点

成就说明：再次升级到Level 50选择转生。



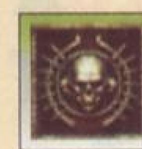
万夫莫敌 50点

成就说明：第三次升级到Level 50选择转生。
取得方法：可以选择私人对战，在战役模式中也可以刷经验值。玩家总共需要升到150级，其中购买VIP的话可以在单独的房间找个没人的时间段不停刷AI来获得双倍经验，个别时间玩家还有可能获得三倍经验，未来可能还会更多。没有VIP的话记得参加特别活动可以获得更多的经验值。别忘了在升级过程中夺取开Boxes来获得额外的经验。



终结兽族 10点

成就说明：使用COG人类方所有职业在生存或者Overrun模式杀死过一个对手。



终结维安政府联盟 10点

成就说明：使用所有兽族单位在Overrun模式中杀死一个对手。



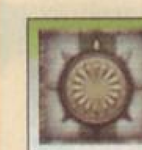
生存专家 10点

成就说明：在生存模式的所有地图通过10波。
取得方法：私人模式下可以获得，一共只通过4张地图即可。具体可以参考上文生存战部分。



征服世界 10点

成就说明：在所有地图所有对战模式中赢得一场比赛。



万事通 10点

成就说明：在Overrun模式下赢得10场比赛。



小队队长 10点

成就说明：团队比赛中赢得10场胜利。



全才 10点

成就说明：在自由模式，团队生死战，统治模式中各赢一场。



自在遨游 10点

成就说明：在自由模式所有地图中赢得一场比赛。



巡回小队 10点

成就说明：在团队生死战模式所有地图中赢得一场比赛。



全面攻陷 10点

成就说明：在Overrun模式所有地图中赢得一场比赛。



主宰者 10点

成就说明：在Domination模式所有地图中赢得一场比赛。。





卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

DmC Devil May Cry

文 狼来了&胜负师　美编 心の永恒



随着付费 DLC“维吉尔的陨落”开放下载，本作的游戏内容至此告一段落。尽管人设方面有不少争议，但这并不影响到本作的整体素质。已经越发成熟的“忍者理论”，通过本作很好地将小组的制作理念传达给了玩家，游戏中我们不仅可以看到《天剑》的影子，也有几分《奴役》的味道，而《鬼泣 DMC》则可以说是在各取所长之余更上了一层楼，无论是但丁篇还是后续的维吉尔篇，两者的动作风格和手感都拿捏得相当到位且各具特色。下面就让我们随着但丁和维吉尔一同在恶魔国度“Limbo”中潇洒走一回吧。

一周目通常难度通关约10小时左右

鬼泣 DMC	Capcom	动作
X360	DmC Devil May Cry	美版
	2013 年 1 月 15 日　1 人	59.99 美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17 岁以上

但丁篇

基本操作	
指令	行动
左摇杆	移动
右摇杆	调整视点
方向键左	切换天使武器
方向键右	切换恶魔武器
方向键上	切换枪械武器
RS	重置视点
A	跳跃
B	特殊攻击
X	枪械攻击
Y	兵器攻击
LB/RB	回避
长按 LT	维持天使之力状态
长按 RT	维持恶魔之力状态
LS+RS	魔人化
BACK	跳过剧情 / 快速打开道具菜单
START	打开暂停菜单

菜单简介

主菜单

CONTINUE: 从自动存盘点开始游戏

MISSIONS: 选择已经解锁的任务开始游戏

SECRET MISSIONS: 游玩已经解锁的挑战任务

TRAINING: 练习模式，让玩家熟悉操作、练习连段的地方

EXTRAS: 类似于画廊模式，里面有设定图、成就的取得情况、战斗记录等内容

OPTIONS: 游戏设置，其中最上面一项为流程中的教程开关，而最下面一项为字幕的开关

XBOX LIVE MARKETPLACE: 前往网络卖场

暂停菜单

RESUME: 继续游戏

ITEMS: 进入道具菜单

RESTART FROM CHECKPOINT: 从最近一次的记录点开始游戏

RESTART LEVEL: 重关卡的起始点开始游戏

MOVE LIST: 查看目前已经取得的技能、武器招式等

OPTIONS: 和主菜单相同的游戏设置

MAIN MENU: 退出关卡回到主菜单

任务准备菜单

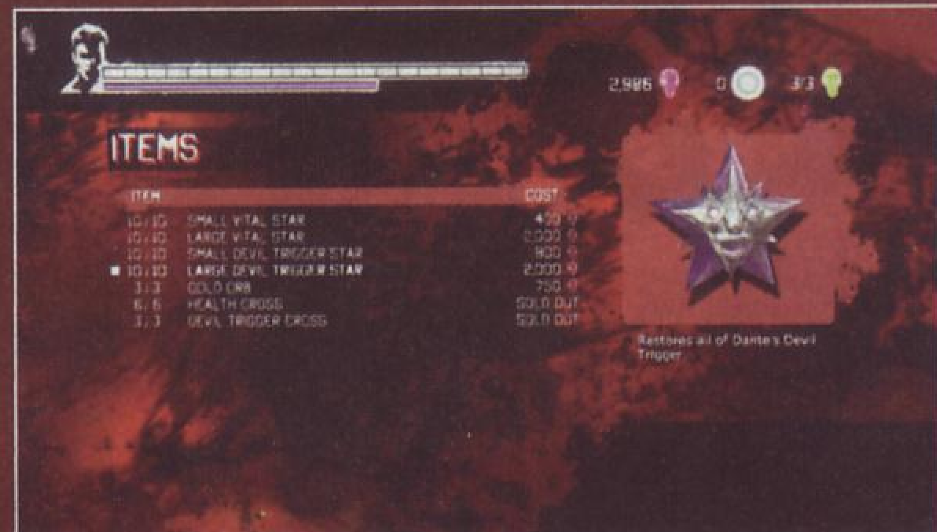
START MISSION: 开始游戏

SHOP: 商店，可以在 UPGRADES 中消耗技能点来点亮技能，ITEMS 里则可以花费红魂来购买回复、续关以及强化但丁体力 / 魔力上限的道具

SKINS/PERKS: 切换但丁或武器的外观，前提是已经解锁了对应的内容；除此之外还有无限魔人、红魂加成、道具搜集器的开关，同样需要通过在游戏中或特典来解锁

LEADERBOARDS: 查看分数排行榜

道具



除了关卡中杀死敌人或捣毁建筑物时出现的红魂（用来购买道具）、白魂（技能点）、绿魂（回复体力）外，系列的经典道具基本悉数登场，游戏中按 BACK 键即可进入选用道具的界面，在任务准备菜单的商店中也能进行购买，它们的作用是：

生命之星（SMALL/LARGE VITAL STAR）：回复体力，分为小和大两种，小的回复部分体力，大的全回复。

恶魔之星（SMALL/LARGE DEVIL TRIGGER STAR）：回复魔力，种类和作用与生命之星相同。

黄魂（GOLD ORB）：可以在商店购买或在关卡中取得，体力被扣光时可以选择消耗一个黄魂，然后原地满血复活，但会影响过关的评价。

生命结晶（HEALTH CROSS）：增加但丁的体力上限，增加量为 10%。

恶魔结晶（DEVIL TRIGGER CROSS）：增加但丁的魔力槽上限，增加量为 20%。

难度

本作中共有 7 个难度，它们分别是：

HUMAN：敌人的进攻意识较低，攻击力和体力低于正常数值，动作缓慢而且数量也会有所减少，适合动作游戏新手用来体验流程。

DEVIL HUNTER：相当于通常难度，敌人的进攻意识和攻击力都中规中矩，体力和攻击力相比起上一个难度有所提升，流程虽然有一定的难度但不至于让玩家卡关。

NEPHILIM：适合尝试过系列作品的老玩家来挑战自我，敌人会以满状态的体力和攻击力登场，此外还会使用前面两个难度中没有的特殊攻击。

SON OF SPARDA（简称 SOS）：难度不限，通关一次就会开启 SOS 难度，该难度的特点是敌人的基本数值提升，战斗的配置发生改变、敌人的数量更多并且会提前出现上级兵种，而且部分兵种还会追加招式。

HEAVEN AND HELL：打通 SOS 难度后解锁本难度，在这个难度中无论但丁还是敌人，在受到攻击时都会被一击必杀，体力槽的下方会出现三个黄魂的的图标，每挂一次就会扣取一颗，三颗消耗光就会迎来 Game over。

HELL AND HELL：打通 HEAVEN AND HELL 难度后解锁本难度，本难度下但丁仍旧处于被一击必杀的状态，而敌人的强度则与 NEPHILIM 难度相同，体力槽下方的黄魂数量和消耗量与 HEAVEN AND HELL 难度相同。

DANTE MUST DIE（简称 DMD）：打通 SOS 难度后解锁本难度，敌人在这个难度中会拥有最高的体力、最高的攻击力、最多的数量以及最多的招式，是系列的经典难度。

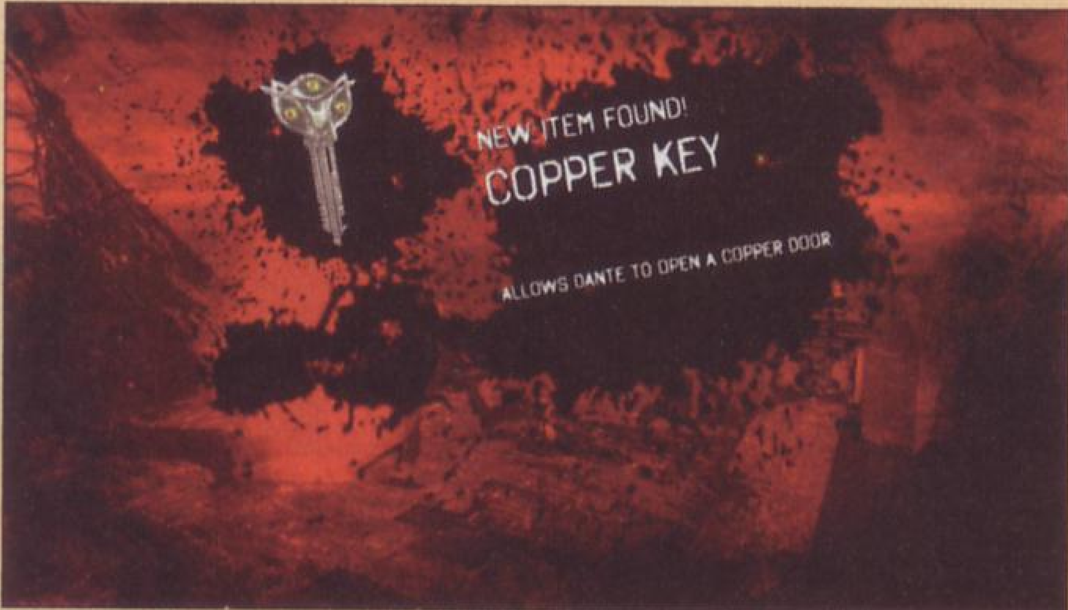
弹反

弹反经过改良后是本作中一个重要的战斗系统，触发的条件是在敌人攻击的瞬间但丁以攻击与其相杀即可，注意敌人的招式并不是全部都可以弹反的，用来触发弹反的招式最好能满足速度快、密度高的条件来增加成功率，比如天使之镰的 B 键。成功弹反后，敌人的攻击会被抵消并出现硬直，一些上级兵种或 BOSS 还会因此露出较大的破绽，而但丁本身不会因为弹反而受到任何伤害或出现硬直，对玩家来说是完全有利的。

收集要素

收集要素直接影响到过关评价，游戏中按下START键即可在画面右边查看到属于收集要素的三种类型的图标，取得的要素会点亮，否则则以暗色显示。这些收集要素只要拿过一次或完成过挑战，系统就会自动保存，往后重复进行相同的关卡时，除了挑战外，其余的收集要素都不会再次出现，而且就算不做挑战，过关后系统也会直接给出SSS的评价。

钥匙＆挑战：以往只要进入特定的地方就可以进行的挑战任务，而在本作中，这些挑战都以"门（SECRET DOOR）"的形式隐藏在关卡里，门分为铜、银、黄金、象牙白四种，玩家需要找到同样隐藏在关卡中对应颜色的钥匙（KEY）才能打开门进行挑战。



失落之魂：失落之魂是本作新增的收集要素，它的外形是一个半身镶嵌在墙上的红色骷髅，将其打碎即可完成收集并取得少量的红魂作为奖励，它们一般会藏在玩家容易忽略的角落。

关于评价

通关后会列出5个项目，从上至下是华丽度、过关时间、收集要素的收集率、道具使用、死亡次数，其中时间、收集率和华丽度一样分为7个等级。5个项目中华丽度对过关的综合评价影响最大，其次是时间，收集率占的比重相对较小，使用道具虽然会扣分，但远不如死亡扣得多，所以体力不足又想追求评价时不妨使用道具回复体力。根据综合评价的高低，会奖励玩家对应数量的红魂和白魂。

技能一览

杀死敌人或从过关奖励中都可以取得一定数量的白魂，累积到一定数量后就会自动兑换为1点技能点，技能点的作用是在商店里的UPGRADES选项中学习技能，本作的技能系统设定得相当体贴，学会的技能可以随时忘记，花费的1点技能点会原封不动地还给玩家。下面放出UPGRADES中所有的技能的名称、出招指令以及作用供玩家参考，注意个别技能的强化选项必须先学会这个初始的技能后才可以点亮。

ABILITIES（通用技能）

名称	指令	作用
JUMP	A	通常跳跃
DOUBLE JUMP	AA	二段跳跃
ENEMY STEP	空中靠近敌人后A	借助敌人跳跃后会重置空中的跳跃次数
EVADE	LB/RB	回避，配合左摇杆可以往指定的方向回避
DEMON EVADE	恶魔之力状态中LB/RB	恶魔回避，在敌人的攻击快要命中的瞬移回避，成功后画面会拖慢，随后但丁会处于短暂的攻击力加成状态
DEMON EVADE LEVEL 2	恶魔之力状态中LB/RB	攻击力得到更高的加成
ANGLE EVADE	天使之力状态中LB/RB×2	天使回避，第二次回避为瞬移
ANGLE EVADE LEVEL 2	天使之力状态中LB/RB×2	瞬移的距离更远
ANGLE BOOST	空中LT+A	滑翔
OPHION ANGLE LIFT	天使之力状态中X	天使牵引
PAYOFF	对敌人使用天使牵引后按X	将自己牵引到敌人的眼前时输入X，成功后但丁会以升龙拳将敌人吹飞至上空，地面空中皆可
PAYOFF LEVEL 2	同上	增加升龙拳的伤害

ABILITIES（通用技能）

名称	指令	作用
OPHION DEMON PULL	恶魔之力状态中X	恶魔拖拽
KICKER	对敌人使用恶魔拖拽后按X	将敌人拖拽到自己面前时输入X，成功后但丁会用脚将敌人横向吹飞，地面空中皆可，时机较为宽松可以连打X使出
KICKER LEVEL 2	同上	增加脚踢的伤害
LEAP	天使牵引或恶魔拖拽敌人时A	使用牵引或拖拽敌人时，快要和敌人解除时输入A，成功后可以借助敌人来跳跃
DEVIL TRIGGER	LS+RS	进入魔人化状态，魔人化的瞬间场景内的敌人会被强制浮空。魔人化后攻击力得到大幅加成，但丁的一切攻击都可以对敌人造成有效的判定，比如通常状态下对恶魔系武器以外的武器免疫的狱火骑士，魔人化后就可以用大剑或者天使系武器对其进攻

REBELLION（大剑）

名称	指令	作用
HACKER	地面中YYYY	常用的四连斩
HACKER LEVEL 2	同上	增加四连斩的攻击力
DEATH COIL	地面中YY·YYY	范围性的连斩
DEATH COIL LEVEL 2	同上	增加范围性连斩的攻击力
HIGHTIME	地面中点击或长按B	挑空攻击，长按后但丁会顺势跳到空中
AERIAL RAVE	空中YYYY	空中四连斩
AERIAL RAVE LEVEL 2	同上	增加空中四连斩的攻击力
ROULETTE	空中YY·Y	将敌人往上方吹飞的招式
ROULETTE LEVEL 2	同上	增加吹飞后的滞空高度
HELMBREAKER	空中B	叩落攻击
DRIVE	地面中Y蓄力	松键后会放出剑气
DRIVE LEVEL 2	同上	增加剑气的攻击力
OVERDRIVE	放出剑气后Y	追加两发剑气
STINGER	地面中连续往同一个方向推动两次左摇杆后Y	系列的经典突刺
STINGER LEVEL 2	同上	增加突刺的距离
TRILLION STABS	突刺后连打Y	突刺后的剑雨攻击
TRILLION STABS LEVEL 2	同上	增加剑雨攻击的次数

OSIRIS（天使之镰）

名称	指令	作用
KARMA	地面上天使之力状态中YYYY	范围优秀但威力偏低的镰刀攻击
CLEAVER	地面上天使之力状态中YY·YYY	连段范围攻击后使出集中攻击，最后再使出范围攻击
PROP	地面上天使之力状态中B	转动天使之镰将敌人挑空并造成持续的伤害
SHREDDER	PROP中点击或长按B	在PROP的基础上追加一次转动，长按B会延长招式的攻击时间
SHREDDER LEVEL 2	同上	再次延伸招式的攻击时间
HANGER	空中天使之力状态中YYY	空中基本连段，最后一段判定将敌人横向吹飞
DOUBLE UP	空中天使之力状态中YY·YY	将敌人往上方吹飞的招式
DOUBLE UP LEVEL 2	同上	增加吹飞后的滞空高度
RAKE	空中天使之力状态中B	将下方的敌人拉到空中，维持空中连段的常用招式之一
RAKE LEVEL 2	同上	增加RAKE的攻击距离
RAZE	地面上天使之力状态中Y蓄力	松键后本体会旋转上升，被此招命中的敌人将被浮空
RAZE LEVEL 2	同上	增加RAZE的攻击范围
STREAK	地面上天使之力状态中连续往同一个方向推动两次左摇杆后Y	大范围的突进攻击
STREAK LEVEL 2	同上	增加突进的距离
FEED	持续用镰刀攻击敌人	持续使用后镰刀会发出亮光，此状态下将得到攻击力加成，但只限于镰刀本身的招式
FEED LEVEL 2	同上	攻击力得到更高的加成
FEED LEVEL 3	同上	攻击力得到最高的加成

ARBITER（恶魔之斧）

名称	指令	作用
JUDGEMENT	地面上恶魔之力状态中 YYY	斧头三连砍
JUDGEMENT LEVEL 2	同上	增加三连砍的威力
TRINITY SMASH	地面上恶魔之力状态中 YY・Y	大威力连段，建议尽早点亮
TRINITY SMASH LEVEL 2	同上	为最后的多段判定增加地面的冲击波
TREMOR	地面上恶魔之力状态中 B	制造出冲击波令敌人浮空
TREMOR LEVEL 2	同上	增加冲击波的有效距离
AERIAL FLUSH	空中恶魔之力状态中 Y	将斧头的先端丢出去攻击敌人
AERIAL FLUSH LEVEL 2	同上	丢出去的斧头碰到敌人后发生爆炸
DROP	空中恶魔之力状态中 B	将斧头叩落到地面制造出冲击波令敌人浮空
DROP LEVEL 2	同上	增加冲击波的有效距离
FLUSH	地面上恶魔之力状态中连续往同一个方向推动两次左摇杆后 Y	将斧头的先端丢出去攻击敌人
FLUSH LEVEL 2	同上	增加 FLUSH 的攻击力

ERYX（拳套）

名称	指令	作用
BRAWLER	地面上恶魔之力状态中 YYY	每一段判定都可以通过蓄力来增加攻击力
SLAM	地面上恶魔之力状态中 YY・Y	每一段判定都可以通过蓄力来增加攻击力，最后一段判定为范围攻击，会将周围的敌人震开
SLAM LEVEL 2	同上	范围攻击的判定更大
UPPERCUT	地面上恶魔之力状态中 B	挑空技，长按蓄力松键后但丁会一同跳到空中
UPPERCUT LEVEL 2	同上	增加挑空技的攻击力
SHOWDOWN	空中恶魔之力状态中 Y	将敌人叩落至地面，但丁会维持在空中，招式可以通过蓄力来增加攻击力
SHOWDOWN LEVEL 2	同上	被叩落至地面的敌人会产生冲击波对周围的敌人造成伤害
STOMP	空中恶魔之力状态中 B	从空中用拳头砸向地面产生范围性的冲击波，蓄力后可以增加攻击范围
STOMP LEVEL 2	同上	增加冲击波的有效范围
SNAKE EYE	地面上恶魔之力状态中连续往同一个方向推动两次左摇杆后 Y	输入指令后但丁会迅速后退一段距离然后再用冲拳攻击前方的敌人，可以通过蓄力增加威力
SNAKE EYE LEVEL 2	同上	增加 SNAKE EYE 的攻击力
ERYX CHARGE	使用拳套的任意招式时长按 Y 或 B	让拳套的所有招式都可以通过蓄力来增加攻击力或攻击范围
ERYX CHARGE LEVEL 2	同上	增加蓄力攻击后的威力
ERYX CHARGE LEVEL 3	同上	大幅增加蓄力攻击后的威力

AQUILA（手里剑）

名称	指令	作用
KILLER	地面上天使之力状态中 YYYY	威力低但范围优秀的攻击
KILLER LEVEL 2	同上	增加 KILLER 的攻击范围
BUY IN	地面上恶魔之力状态中 YY・Y	将周围的敌人牵引到但丁的面前
BUY IN LEVEL 2	同上	增加牵引敌人时的数量
ROUND TRIP	地面上天使之力状态中点击或长按 B	丢出手里剑将敌人束缚，蓄力后会丢出更大的手里剑，束缚时间也更长
ROUND TRIP LEVEL 2	同上	延长束缚敌人的时间
SKIRMISH	空中天使之力状态中 YY	空中的大范围攻击
SKIRMISH LEVEL 2	同上	增加 SKIRMISH 的攻击范围
AERIAL BUY IN	空中天使之力状态中 YY・Y	在空中将周围的敌人牵引到但丁的面前
AERIAL BUY IN LEVEL 2	同上	增加牵引敌人时的数量
CALIBER	空中天使之力状态中 B	空中的冲刺攻击
CALIBER LEVEL 2	同上	增加冲刺攻击的距离
TORNADO	地面上天使之力状态中长按 Y	旋转自身将附近的敌人卷入到攻击判定里
TORNADO LEVEL 2	同上	长按 Y 能增加 TORNADO 的攻击时间

AQUILA（手里剑）

名称	指令	作用
BIG SLICK	地面上天使之力状态中连续往同一个方向推动两次左摇杆后 Y	斜上方的前冲攻击，被命中的敌人会落到但丁面前
BIG SLICK LEVEL 2	同上	延长 BIG SLICK 的攻击距离

EBONY & IVORY（双枪）

名称	指令	作用
SHOOT	X	通常枪击，距离很远
SHOOT LEVEL 2	X	增加枪击的威力
SHOOT LEVEL 3	X	大幅增加枪击的威力
RICOSHOT	X 蓄力	松键后射出特殊的子弹，子弹会在敌人之间来回反弹
RICOSHOT LEVEL 2	同上	子弹在敌人之间来回反弹的次数增加
RAINSTORM	空中 X+A	从空中旋转落下往地面射击，耍帅专用
RAINSTORM LEVEL 2	同上	增加 RAINSTORM 的攻击频率
INVERSE RAINSTORM	地面 X+A	跳跃的同时旋转身体向周围射击
INVERSE RAINSTORM LEVEL 2	同上	增加 INVERSE RAINSTORM 的攻击频率

REVENANT（霰弹枪）

名称	指令	作用
SHOOT	X	中距离的射击，距离敌人越近威力越大
SHOOT LEVEL 2	X	增加射击时的威力
CHARGE SHOOT	X 蓄力	松键后射出能量球，命中后会黏在敌人身上，一段时间后爆炸
CHARGE SHOOT LEVEL 2	X 蓄力	增加 CHARGE SHOOT 的爆炸范围
FIREWORKS	X+A	地面和空中皆可使用的范围性射击
FIREWORKS LEVEL 2	X+A	增加 FIREWORKS 的攻击力

KABLOOEY（爆破枪）

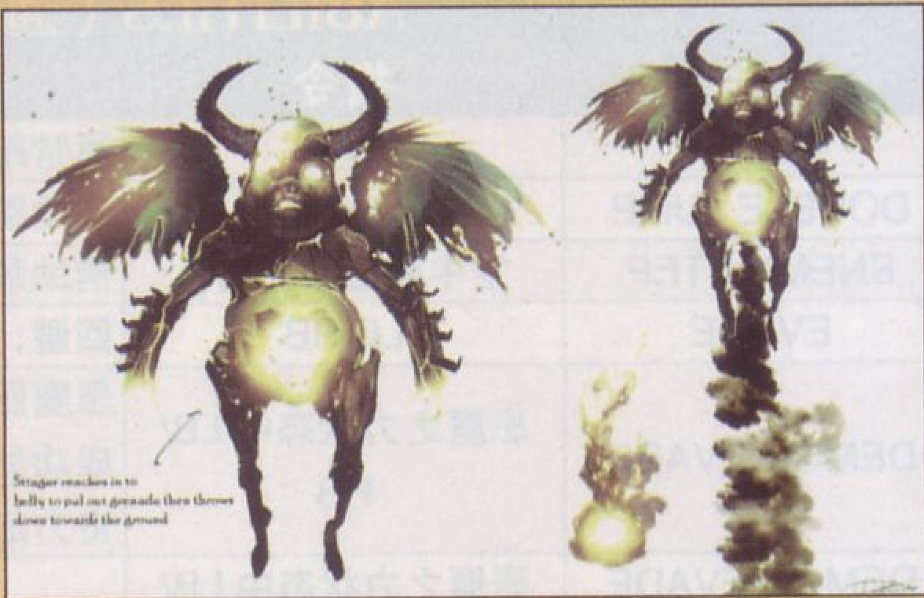
名称	指令	作用
SHOOT	X	射出特殊的子弹黏在敌人身上，最多可以射出 4 发子弹黏在敌人身上
SHOOT LEVEL 2	X	最多可以射出 5 发子弹黏在敌人身上
SHOOT LEVEL 3	X	最多可以射出 6 发子弹黏在敌人身上
DETONATE	当子弹黏在敌人身上时 X+A	引爆子弹

恶魔全书

炸弹天使（BATHOS）

体力	极低
弱点	所有攻击

炸弹天使偶尔会携盾牌出现，并且一般都会同时刷出 2 只以上，对付它们的最佳方法是先用恶魔拖拽将盾牌卸掉，然后再将自己牵引过去或将它拖拽过来，因为体力极低，直接用大剑砍几刀就能将它消灭了。比较推荐的作法是牵引过去，如此一来不仅会避开它丢到地面上的炸弹，还不用担心在地面输出时受到其他敌人的影响。面对丢出来的炸弹，除了可以远离爆炸范围外，还可以在它丢出来时利用弹反打回去，另外炸弹对敌人也有判定，因此可以将敌人拖拽到爆炸的范围里让敌人受伤，个别挑战任务中需要用到这个技巧。



弓天使（PATHOS）

体力	极低
弱点	所有攻击

弓天使的攻击力不高，但远程攻击非常烦人，尤其是在两种 HAH 难度中有着极大的威胁，因此战场中有它们时要优先处理。基本的打法思路和炸弹天使一致，射出来的弓箭同样可以弹反回去，但是风险相对较高而且回报也不大，不用刻

意追求。如果它的射箭准备动作已经完成，来不及打断的话就用天使之力状态中的连续回避来躲开弓箭吧。

低级杂兵（LESSER STYGIAN）

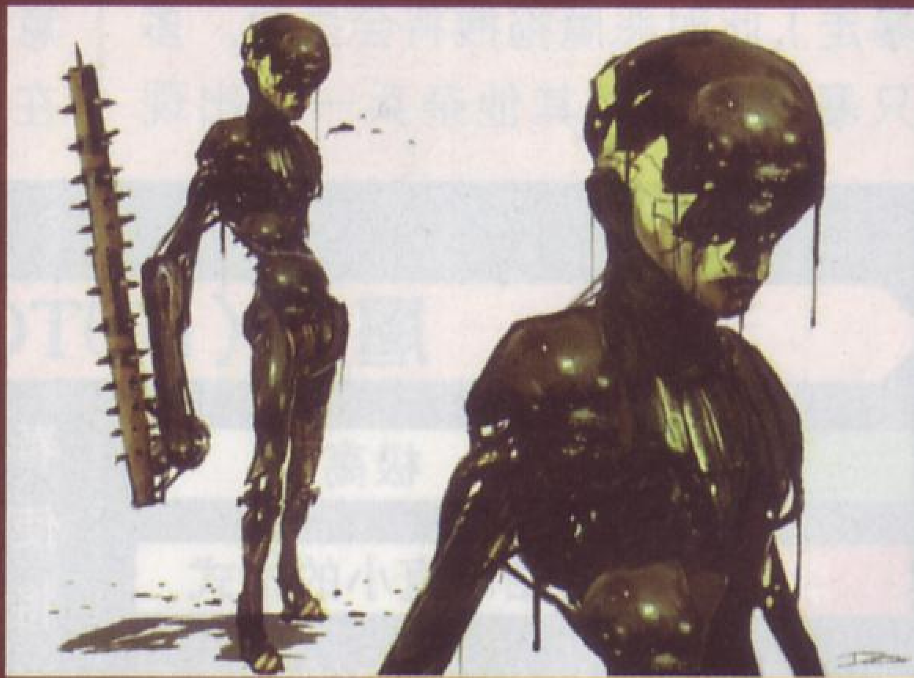
体力	低
弱点	所有武器的空中连段

被挑空的低级杂兵处于完全无防备的状态，因此敌人扎堆时可以先将它挑空或者自己跳到空中再将它拉上来。高难度中低级杂兵会有一定的几率举起武器抵挡玩家的招式，此时可以绕到它们的背后进攻，又或者直接用恶魔之力的武器破防，如果恶魔拖拽被格挡，可以先用天使牵引靠近它们然后再组织攻势。它们的攻击基本全是单发的招式，准备动作也非常明显，利用翻滚即可轻松躲过。

中级杂兵（STYGIAN）

体力	低
弱点	所有武器的空中连段

比起低级杂兵，中级杂兵在使用挥砍时的准备时间较短，并且会追加一招追尾性能较差的突刺，突刺的准备动作非常明显，而且杂兵身上还会高亮显示来提醒玩家，惟一需要注意的是突刺会附带一定的刚体效果，如果来不及中断它的招式，那么最安全的做法就是回避或者跳到空中。恶魔系武器同样可以轻松对处于防御状态的中级杂兵实现破防。



高级杂兵（ELITE STYGIAN）

体力	高
弱点	所有武器的空中连段

除了中级杂兵所有的招式外，高级杂兵还追加了在中距离使用地面冲击波的招式，战斗时它会有意识地保持在但丁的通常攻击距离外然后利用此招来偷袭玩家，看到后要及时躲避。恶魔系武器依旧是破防的强力手段，挑空进行空连也是最安全的输出途径，如果非得在地面进攻且被多个高级杂兵包围，那么建议用攻击范围较广的手里剑和天使之镰来牵制它们。

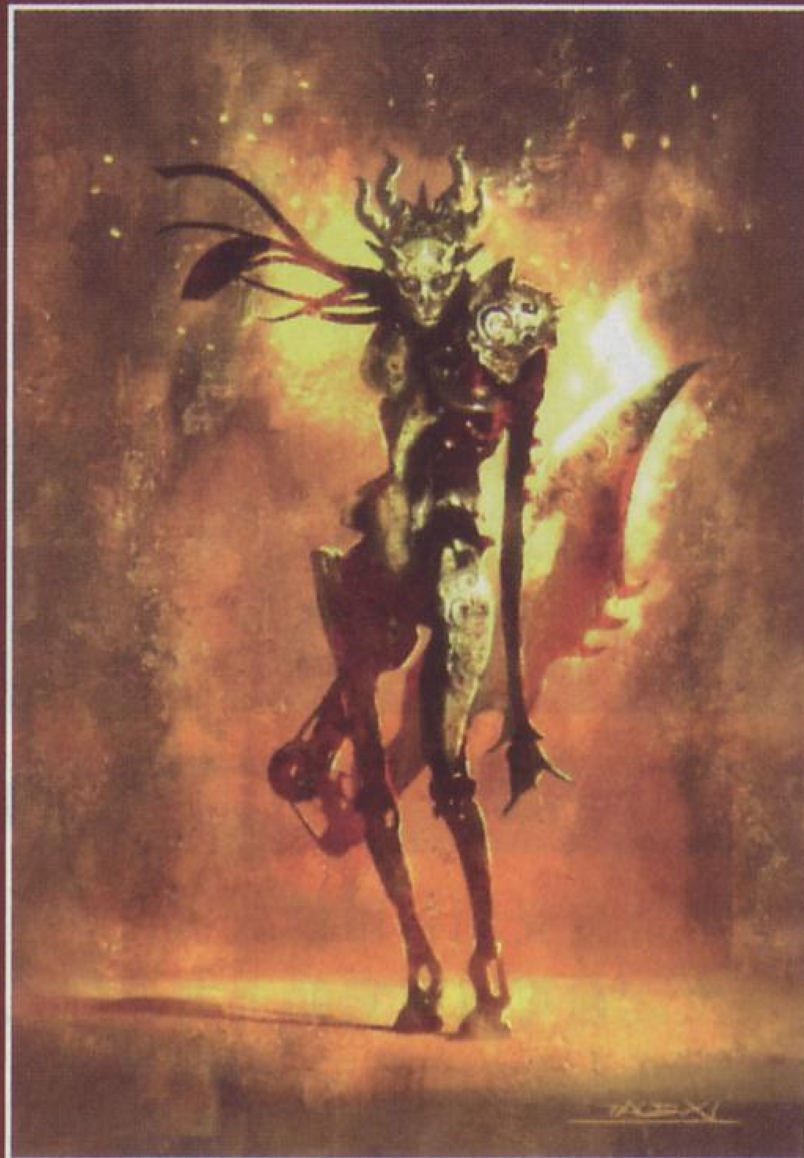


死灵骑士（DEATH KNIGHT）

体力	中等
弱点	恶魔系武器、所有武器的空中连段

盾牌是死灵骑士的常备防具，持续攻击会将它的盾牌打碎，但在高难度中较难有空隙让玩家打碎它的盾牌，恶魔拖拽无法将它的盾牌卸掉，只能让它进入短暂的无防备昏厥状态，此时建议将自己牵引过去然后立即将它挑空打空连，不使用拖拽的原因是将它拉过来后挑空攻击可能会被它的盾牌抵挡住。死灵骑士会使用中级杂兵的所有招式，但攻击距离在它们之上，不仅如此它们在手持盾牌的状态下还会弹反但丁的招式，假如招式不幸被弹开，需立即回避才可以躲开它接下来的追击，回避时建议进入恶魔之力状态，这样一来会有很大几率发动恶魔回避。

狱火骑士（HELL KNIGHT）



体力	中等
弱点	恶魔系武器

狱火骑士享有死灵骑士包括弹反在内的所有招式，独有的招式是持剑插地板然后在一定范围的地面中制造熔岩地带，玩家只要维持在恶魔之力状态就能对此招免疫。枪械对它无效、使用大剑和天使系武器进攻会被自动弹开，只有恶魔系武器才能对其造成伤害。拖拽可以使它踉跄，之后可以将它拉过来用拳套YY・斧头Y来重创它，因为恶魔系武器不太适合在空中打连段，所以一般都在地面对付狱火骑士。

寒冰骑士（FROST KNIGHT）

体力	中等
弱点	天使系武器

和狱火骑士相反，只有天使系武器才能对其造成有效判定，因此无法用恶魔拖拽来使它出现踉跄，它一般都会和其他杂兵形成复合兵种的形式出场，因为打烂它的盾牌比较费时，所以建议将它留到最后来对付，清理其他敌人是可以用手里剑的B键攻击在一定程度上限制寒冰骑士的行动。在地面上造成冰冻冲击波是它的独有招式，一般的回避即可躲开，如果不幸被命中的话但丁会进入无防备的冻结状态，冲击波对敌人也同样具有冻结效果，另外反击也可以将冲击波弹反回去，但需要算准时机。破坏掉它的盾牌后应尽早将其挑空进行空中连段。

哈比（HARPY）

体力	中等
弱点	所有攻击

通常状态下恶魔拖拽很容易被哈比躲开，相反天使牵引几乎能百分百命中目标，因为它的体力不高，所以牵引过去后用大剑的空中连段能快速地将其歼灭。枪械可以打掉它的翅膀使其坠落到地面，霰弹枪是不错的选择，距离较近时一发霰弹就能直接让它落地，落地后就可以用拖拽将它拉到面前来输出了。它的主要攻击方式是从远距离对但丁射出利刃，出招前不仅有明显的准备动作，还会嘶叫，此时玩家可以直接用拖拽将它拉过来，或者开枪中断它的进攻，实在来不及就用天使回避躲开；它的冲撞用一般的回避就能轻松躲开，上级难度中它会追加一招护体的暴风，玩家在打连段时如果看到它剧烈地旋转身体，那么就要做好远离它的准备。



电锯骷髅（RAVAGER）

体力	中等
弱点	所有武器的空中连段

电锯骷髅的所有招式都有非常明显的准备动作，出招时会处于刚体状态而且招式具有一定的追尾性能，假如玩家可以在它处于刚体时给予一定的伤害，则可以打破它的刚体，但是风险较高，跳跃后滑翔到远处是不错的回避方法。最稳妥的打法是拉开距离，等它在攻击过后刚体结束的瞬间，拖拽过来然后迅速挑空，接着就可以利用空中连段直接在空中将其蹂躏至死。

小猴子（RAGE SPAWN）

体力	极低
弱点	大范围攻击



小猴子只会以群体出现，只有在近距离它才会发动攻击，因此玩家要做的就是在它们靠近之前将它们团灭，手里剑和镰刀的通常攻击对于体力不多的它们来说都是致命的。

猴子（RAGE）

体力	高
弱点	拳套、所有武器的空中连段

猴子会以复数的形式登场，如果任意一只被玩家击破，那么另外一只就会进入暴走状态（一段时间后暴走会解除，但随后还会再次暴走），因此战斗时尽量将它们的血量控制在相同的水平，如此一来能在它暴走后迅速地将其消灭。注意暴走中的猴子受到攻击时是不会出现受创硬直的，所以切勿和它近身缠斗。暴走后它会有很大几率使用旋转冲撞，此招的准备时间很短，看到它旋转自身后一定要及时跳跃或左右回避躲开，虽然它在暴走前也会旋转冲撞，但几率不高。

如果和它拉开距离，那么就有可能会受到针雨的攻击，攻击发生之前可以在它的上方看到扎堆的针，招式发生后，如果要躲，那么尽量往左右方向回避，不过就算用天使回避也很难全身而退，因此还是直接上前攻击本体来中断针雨比较靠谱。近身时它的连续挥爪非常难缠，回避时要连续回避来避免被后续的挥爪命中。大剑和天使系武器的攻击很难让它出现硬直，而斧头的动作太慢容易挥空，因此拳套是对付猴子时的首选，此外它被挑空后也会处于无防备的状态，所以对付它们的最佳打法是先用手里剑的B键攻击限制住其中一只的行动，然后迅速靠近另外一只用拳套将其打出硬直再顺势挑空，空连结束后用手里剑限制它的行动然后再去招呼另外一只。

红/蓝猴子（BLOOD/GHOST RAGE）

体力	高
弱点	恶魔/天使系武器

红/蓝猴子的行动方式基本和猴子一致，不过与狱火/寒冰骑士相同，只有恶魔/天使系的武器才能对其造成有效判定。对付双红猴子的组合，可以先在远处用斧头的挑空攻击将其中一只浮空，运气好的话能同时将两只打到空中为进攻争取时间，将浮空的红猴子拖拽过来然后用拳套猛揍，等另外一只凑过来后就再次拉开距离重复上述的步骤。遇到蓝蓝组合或红蓝组合的猴子时相对轻松一些，因为可以用手里剑将其中一只定住然后专心对付另外一只，区别在于红蓝组合的情况下会先杀死红猴子，接下来就要面对几乎处于满血状态的暴走蓝猴子，时间会拖得相对长一些。



暴君（TYRANT）

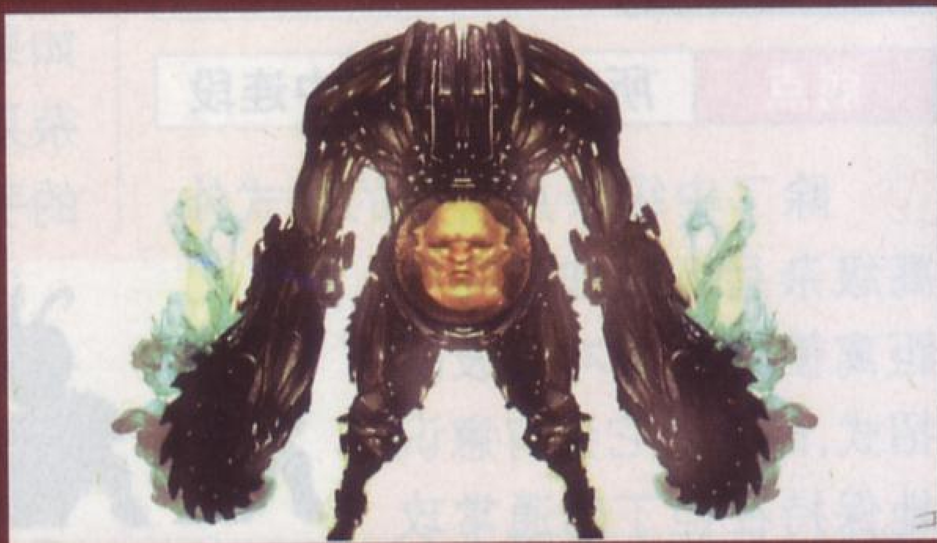
体力	极高
弱点	恶魔拖拽

暴君的身体被厚重的盔甲包裹着，通常攻击就像帮它搔痒似的，它的主要攻击方式有三种，第一种是在远处蓄力，然后以带有一定追向性能的冲撞来撞向玩家，跳跃即可躲过；第二种是中距离的跳跃后砸地，二段跳后回避可以躲开；最后一种为近身的拳击，虽然回避也可以躲开，但一般不建议玩家让它靠近。假如玩家可以绕到它的身后，那么就可以对着它的后脑勺使用恶魔拖拽将它放倒在地，接着就可以上前输出。积攒到一定伤害后暴君还会暴走（一段时间后暴走会解除，但积攒伤害后还会再次暴走），此时恶魔拖拽将会失效。多只暴君或者和其他杂兵一同出现的情况下，要利用障眼法来限制行动缓慢的暴君，将体力极高的暴君留到最后来对付。最高效的打法是拉开距离引诱它使出蓄力冲撞，然后朝它的方向跳跃躲开冲撞（对操作有信心的朋友可以用恶魔回避），接着立即回过头来将暴君拖倒在地，没有拳套的情况下上前用大剑YY·斧头Y的高伤连段打两个循环，然后它就暴走了，接下来可以和它周旋等它回到通常状态再重复上述的步骤，又或者是继续引诱它冲撞，跳跃躲开后将自己牵引过去稍微输出然后立即拉开距离，因为暴君会转过身来向但丁挥拳。有拳套就好办多了，将它拖倒后上前拳套B键二段蓄力松键即可将其浮空，然后在空中随意输出，注意要不时用恶魔拖拽来使其保持在空中的无防备状态。

屠夫（BUTCHER）

体力	极高
弱点	收招硬直小的招式

屠夫对枪械免疫，它的弱点在胯下，攻击其余的地方会被弹开，远距离时它会朝玩家丢出各种轨迹的电锯，近战时则会以速度极快的挥砍攻击玩家。看似难缠的屠夫其实有着致命的弱点，那就是当玩家将它丢出来的电锯弹反回去时，它会进入一段时间的瘫痪状态，玩家可以趁机上前打两套大剑YY·斧头Y的连段，弹反电锯对时机的要求并不高，玩家只需拉开距离，看到它作出丢电锯的动作后立即使用镰刀的B键攻击就能顺利地将电锯弹反回去，屡试屡爽。注意当它濒死时必定会倒地然后自爆，爆炸的范围还不小，因此输出时要对伤害量有一定的意识，看到它倒地的动作后立即用天使回避拉开距离。



魔女（WITCH）

体力	中等
弱点	天使系武器（尤其是手里剑）

魔女应该是游戏中最难缠的杂兵，除了第一次见面以外，其余的时间里她都会和其他兵种一同登场。魔女本身会以防护罩护体，必须用天使系的武器才能将防护罩打破，攻击防护罩时要小心她利用防护罩来自爆，先兆是防护罩会变色缩小。远距离时她主要以地面凸起的岩石以及召唤出来的红色魔剑攻击玩家，前者在攻击判定出现前会在但丁的脚下出现较为明显的裂纹，立即离开裂纹所在的范围即可躲开，魔剑可以用恶魔拖拽拉过来然后再用攻击将它打回去，一般的难度中一发魔剑就能击破魔女的防护罩，高难度时她会同时召唤出三把魔剑，因此就需要将三发魔剑打回去才能破坏防护罩。她的棘手之处在于和其他杂兵同场时会给它们附加防护罩，因此魔女是战斗中最最优先击破的对象没有之一，因为她的体力不多，如果魔力槽充足就不要吝啬了。假如无法魔人化，那么就用手里剑的B键攻击从远处打烂防护罩并将其束缚，然后迅速上前用空中连段输出。

TIPS 障眼法：本作的敌人被设定为不在画面中就无法对玩家进攻，它们只能先从画面外缓缓地移动到画面内，然后才可以出招，利用这个特点，玩家可以在战斗中通过调整视点来限制敌人的行动，我们将这种做法称为“障眼法”，注意个别敌人的招式如果已经启动，那么即使调整视点也依旧无法中断它们的攻击。

武士（DREAMRUNNER）

体力	偏高
弱点	收招硬直小的招式

武士会用双刀抵挡甚至弹反但丁的招式，通常状态下天使牵引和恶魔拖拽都对它无效。它的近身攻击和冲刺攻击全部可以利用回避或跳跃躲开，后者的发生较快但使用的几率不高。武士偶尔会躲进时空的夹缝中然后再突然冲出来攻击但丁，不过只要注意画面中的变化并仔细听声音就能及时回避掉这招，摸清规律之后还可以尝试用恶魔回避来获得攻击力加成，躲开它的突袭后武士会处于短暂的无防备状态，此时可以迅速将其拖拽过来然后挑空打连段，注意片刻后它会从受创硬直中恢复过来并弹反玩家的招式，战斗中可以故意拉开距离引诱武士躲进时空夹缝里边。这里推荐一套对武士较为实用的连段，大剑Y→长按B挑空→空中YY→爆破枪射击→空中B叩落，此时武士应该会恢复过来，按X+A引爆之前射出去的子弹让它再次出现硬直，然后上前重复这套连段，顺利的话能将武士屈死。



流程收集指南

一周目中因为武器和技能的限制，玩家是无法一次性达成全关卡100%收集率的，因此推荐大家先以任意难度打通一遍流程，取得所有的武器和对应的技能后再正式开始收集之旅，文中的收集指南也是基于武器技能齐全的基础上。虽然攻略中放出了各关的俯视地图，但在个别结构较为复杂的关卡如Mission 16、17中，失落之魂或其他收集要素的位置不容易通过地图来确认具体的位置，因此还会附上详细的文字说明供玩家参考。

流程中除BOSS战以外的打法请参考前文的相关部分。本作的剧情浅显易懂，因此流程部分就不对剧情多加阐述，让玩家亲身去体验这个天使、人类与恶魔三界相交的独特世界。



Mission 01——FOUND

钥匙	铜
挑战任务	铜门
失落之魂	6个

任务开始后马上会有BATTLE 01让玩家熟悉游戏的操作，全灭敌人后LIMBO世界开始崩坏，玩家要迅速前进以触发过场取得双枪，途中要注意崩塌的地面和七倒八歪的车辆。入手双枪后进入BATTLE 02，随后会与凯特汇合进入短暂的剧情。过场后立即转过身来可以看到一扇需要用拳套破坏的门，门后藏有本关的**第一个失落之魂**，取得后沿路前进会看到正前方的**第二个失落之魂**，而失落之魂左边的数个平台的尽头则有一把**铜钥匙**。收集完后继续前进会来到暴走旋转椅的区域触发BATTLE 03，注意上方的旋转椅会对但丁或敌人产生判定，因此在下方使用挑空的招式时尽量不要一同滞空，推荐在旋转椅的判定范围外战斗，如果想速杀的话可以考虑将敌人挑空到旋转椅的判定范围内，但华丽度的评价相对较低。

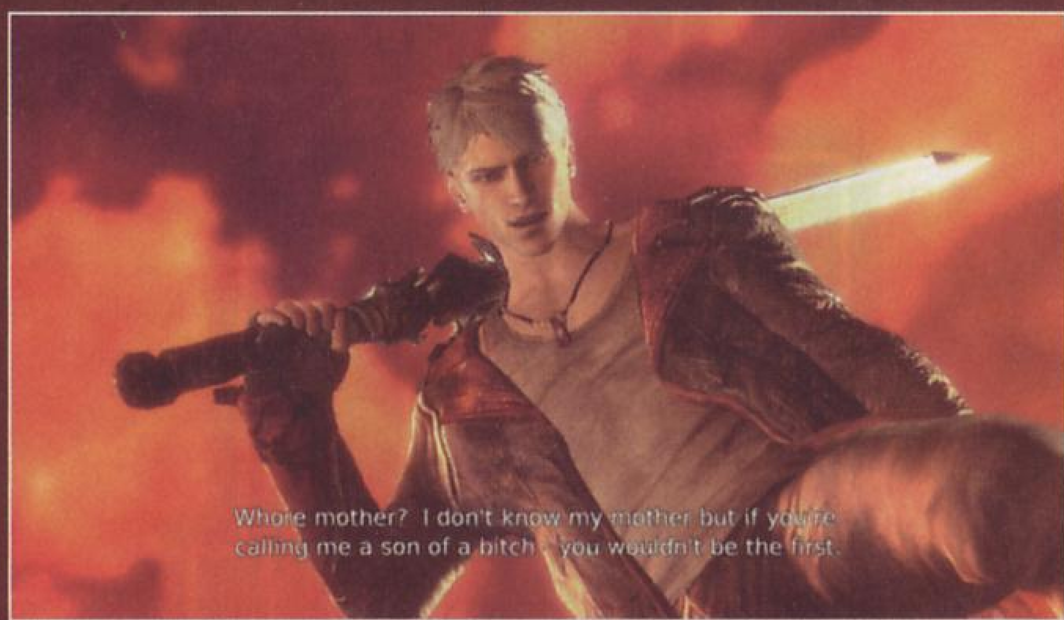


从旋转椅区域的右前方借助二段跳来到旋转木马的区域，此时贴着右边的墙壁前进不仅可以找到回复体力的道具，面向道具，长按LT键进入天使之力状态后还可以看到画面左边的空中有数个牵引点，顺着牵引点来到远处的平台可以找到**第三个失落之魂**。返回旋转木马区域往前走开打BATTLE 04，战斗结束后本关的BOSS会过来骚扰一下但丁，利用回避躲开BOSS射过来的手掌后马上进入右前方的门即可前往下一区域，一段时间不进门的话凯特也会提示玩家前进的道路。

在狭窄的通道中前进一小段路后BOSS的手会突然从墙边伸进来狙击但丁，不要冲得太快并及时停下来即可。往前再走一点会触发将BOSS甩飞的过场，过场后立即往右边旋转镜头会发现**挑战任务"AIR BRAWL"**，往前走的话则会来到左右的分岔路，进入右侧的路后立即往右边的墙上看可以找到**第四个失落之魂**，沿路来到尽头用斧头破门后有**第五个失落之魂**。回到左右分岔路，往左侧通路前进会看到右边有往下的阶梯，阶梯是出口的方向，我们先不管，走到左侧通路尽头再左转进入一个小房间，调整视点调查上方可以找到**第六个失落之魂**，这也是本关的最后一个收集要素。

通过阶梯来到齿轮房间进入BATTLE 05，战斗时注意不要离场景周围的齿轮太近，否则不仅会被齿轮慢慢吸过去，触碰到的话还会受伤，当然这一法则也对敌人成立。全灭敌人后要过齿轮阵，观察一下齿轮的移动规律直接冲过去或者跳过去即可。从屋子里出来后要前冲一段路来到BOSS战的区域，地面同样会塌陷，玩家的动作不能太慢。

BOSS——HUNTER



战斗开始后但丁和BOSS之间会有一定的距离，如果我们不过去，BOSS会自己跑过来用手上的利刃攻击但丁，出招前利刃会发出明显的亮光来提示玩家，及时回避即可。BOSS的弱点在头部，跳跃后的大剑连砍是不错的输出方式，BOSS在冲撞等动作的途中，脸上也会出现牵引点供玩家快速靠近。

给予BOSS一定伤害后他会原地站着发呆，此时可以上前进攻，继续累积伤害后BOSS还会倒地处于长时间的瘫痪状态，此时就是最佳的输出时机。从瘫痪状态恢复过来后，BOSS极有可能让场景变黑，然后躲在黑暗中将旋转的刀刃丢向但丁，此时玩家应该集中精神躲避BOSS的攻击，刀刃会攻击5个来回，一般的回避或跳跃即可躲过，另外只要掌握好时机，还可以利用弹反将刀刃打回到BOSS的脸上，如此一来黑暗会立即褪去，BOSS也会倒地瘫痪。

假如和BOSS纠缠得太久，它还有可能爬到高处利用远程武器进攻，玩家需一边左右回避掉它射到地面上的手掌，一边用双枪朝它射击，积攒到一定伤害后它便会落回到地面。

Mission 02——HOME TRUTHS

钥匙	铜、银
挑战任务	铜门 ×2
失落之魂	9个

来到大厅后先从前方右侧的楼梯来到二楼，接着贴着右边走到尽头即可看到一把**铜钥匙**。从左侧的楼梯来到二楼后有右转会看到不远处的时空神像，来到神像处左转，正前方是触发BATTLE 01的区域，往右边调整视点会看到对面的蓝门，门后的房间里藏有**第一个失落之魂**。入手后前往战斗区域触发剧情并结束战斗，接着从斯巴达（但丁的父亲）画像的左侧前进会看到通道尽头墙壁上的**第二个失落之魂**，注意在移动过去的时候地面会突然拉伸，要利用滑翔才能移动到对岸。取得失落之魂后转身往下方调整视点，**第三个失落之魂**就在眼前，入手后从右边的通路往前移动一点距离会来到四方形的小区域，地面上的红色石块意味着玩家需要用拳套的空中B键攻击将地板砸碎，**银钥匙**就藏在地板的下方。取得银钥匙后从画面左侧的门前进，落到坑里后向前走几步再看看右上方会发现牵引点，利用牵引点就能来到**第四个失落之魂**所在的房间。





回到大厅后触发BATTLE 02，战斗结束后用斧头砸开过场里提示的红门，进门后转身查看门的上方，**第五个失落之魂**入手。沿路前进破坏蓝门即可取得**第六个失落之魂**，接着进入大床房触发BATTLE 03并进入"但丁的异想世界（笑）"。异世界中基本都是一本道，主要让玩家熟悉新的行动操作，第一个异世界中会让但丁学会用恶魔拖拽来制造落足点，途中还会出现杂兵让玩家领悟拖拽在战斗时的应用，来到尽头用斧头砸开眼前巨锁就会回到LIMBO。从前方的通路往下跳来到**挑战任务"SIMPLE ERADICATION"**所在的地方，用拳套砸烂地面可以取得回复道具。接着穿过挑战任务正对着的门，进门后同样转身查看门的上方会看到**第七个失落之魂**，继续前进用拖拽制造平台，最后用斧头敲开红门。

接下来跟着女性残影移动，来到广阔的地方场景开始崩坏并进入BATTLE 04。战斗结束后继续跟着残影前进，沿途会看到时空神像以及蓝门，蓝门里头的上方有**第八个失落之魂**。来到伊娃（但丁母亲）画像所在的房间触发BATTLE 05，该场战斗分为上下两场，全灭一波杂兵后接触画像取得新武器，接着杂兵会再次出现。战斗结束后从房间里惟一的出口前进，一路跟着残影移动，途中将一扇蓝门打开后，往前走几步再往右边看，远处需要依靠滑翔才能抵达的房间里有**第九个失落之魂**和**挑战任务"STYLISH VICTORY"**，不过此时已经没有对

应的钥匙来开门，日后再回过头来攻克这个挑战吧。

从蓝玫瑰房间再次进入异世界，此次将学习天使牵引的相关应用，同样在尽头砸开巨锁后回到LIMBO。BATTLE 06随即上映，战斗结束后但丁还没来得及回忆过去，LIMBO世界就开始崩坏，脱离的期间要多次应用牵引和拖拽的能力，在最后的通道中如果行动不够迅速，但丁会随着崩塌的地面一同落入深渊。

Mission 03——BLOODLINE



钥匙	铜
挑战任务	银门
失落之魂	3个

剧情结束后立即进入BATTLE 01，全灭敌人前往凯特所在的地方会出现因为地面塌陷而无法前进的过场，过场结束后转身往左上方调整视点会看到**第一个失落之魂**，入手后进入面前的门廊往右边走会看到时空神像和红门，门里边藏有**铜钥匙**。回到广场进入BATTLE 02，解决掉大量的敌兵后会出现牵引点的提示，牵引点右上方的**挑战任务"WHAT GOES AROUND"**清晰可见，玩家可以先登上牵引点所在的平台，然后调整视点利用二段跳和滑翔来到挑战的门前。完成挑战后顺着刚才的平台前进会进入短暂的BATTLE 03，完事后来到通路尽头要利用多个牵引点移动，仔细观察可以看到牵引点的右侧墙上有**第二个失落之魂**，在第二个牵引点处往右边滑翔即可来到失落之魂所在的平台。不过先别急着去取，向前走跳落到地面，落地后往右上方调整视点可以看到一扇蓝门，用手里剑的B键从地面将上方的蓝门打开后会出现牵引点，飞上去后会看到**第三个失落之魂**，至此本关的收集要素便全数取得。

接下来利用牵引和拖拽点以及悬空的平台来到场景中央上方蓝玫瑰所在的地方进入异世界。这次获得的能力是滑翔，利用滑翔配合牵引很快就能来到终点开锁离开。回LIMBO后一如既往地有敌人等着玩家，BATTLE 04开打。结束战斗后利用滑翔移动到凯特所在的地方即可过关。

Mission 04——UNDER WATCH

钥匙	银、金
挑战任务	铜门、银门
失落之魂	8个

本关是体验版里提供试玩的关卡，注意部分收集的位置以及场景的结构在正式版中有一定的变化。

BATTLE 01开始后，11点钟方向的上方有**第一个失落之魂**，而右手边走廊的尽头处藏有**第二个失落之魂**，上方的可以站在对面的平台处用大剑的蓄力剑气来取得。全灭敌人后根据提示来到上方平台用拖拽将监视眼拔掉后进入下一个区域。地面崩塌的过场后，先不要跟着凯特移动，原地转身进入前方的阶梯入手一个回复道具，接着再转过身来调查上方会看到**第三个失落之魂**。顺着凯特移动的方向往下方推进，从阶梯下来后立即进入右侧的过道里，迎面而来的小丑墙用拳套招呼回去，走到通路的尽头可以得到**银钥匙**。原路返回并向前推进到过场出现，眼前的奇怪物体（旋转陷阱）要用枪械来击破，将其打碎后从左侧的过道前进，滑翔过一个大坑后来到BATTLE 02的喷水池广场。

全灭敌人后站在中央处的喷水池上方，慢慢以360度水平旋转来调整视点，可以看到写有"HOMELESS FOR YOU"的巨大广告牌，它的左边有**第四个失落之魂**，蓄力剑气同样可以轻松取得。广告牌的右边则有牵引点，利用二段跳→滑翔→牵引即可登上高台，此时查看右边建筑物的墙上可以看到**第五个失落之魂**。用剑气取得后顺着高台进入房间的尽头处左拐，出门后右侧通道的尽头藏有**金钥匙**。回到喷水池广场的另一边找到凯特触发过场，跳过两个大坑后来到BATTLE 03的区域。

全灭敌兵后可以看到左中右三条分岔路，玩家需要将藏在左右两边分岔路上方的监视眼拔掉才能开启中央的进路。

先进入右边的路，抬头可以从上方清楚地看到左边有一扇蓝门，利用一旁的牵引点来到上方的平台后按一下RS键将视点重置即可看到**第六个失落之魂**，蓝门后则有**挑战任务"SIMPLE TRAVERSAL"**。从蓝门出来后来到前方平台将第一个监视眼拔掉，短暂过场后不要急着赶路，观察一下正前方的远处可以看到牵引点，同样利用二段跳→滑翔→牵引即可来到另一个**挑战任务"FLAWLESS CONQUEST"**的门前。

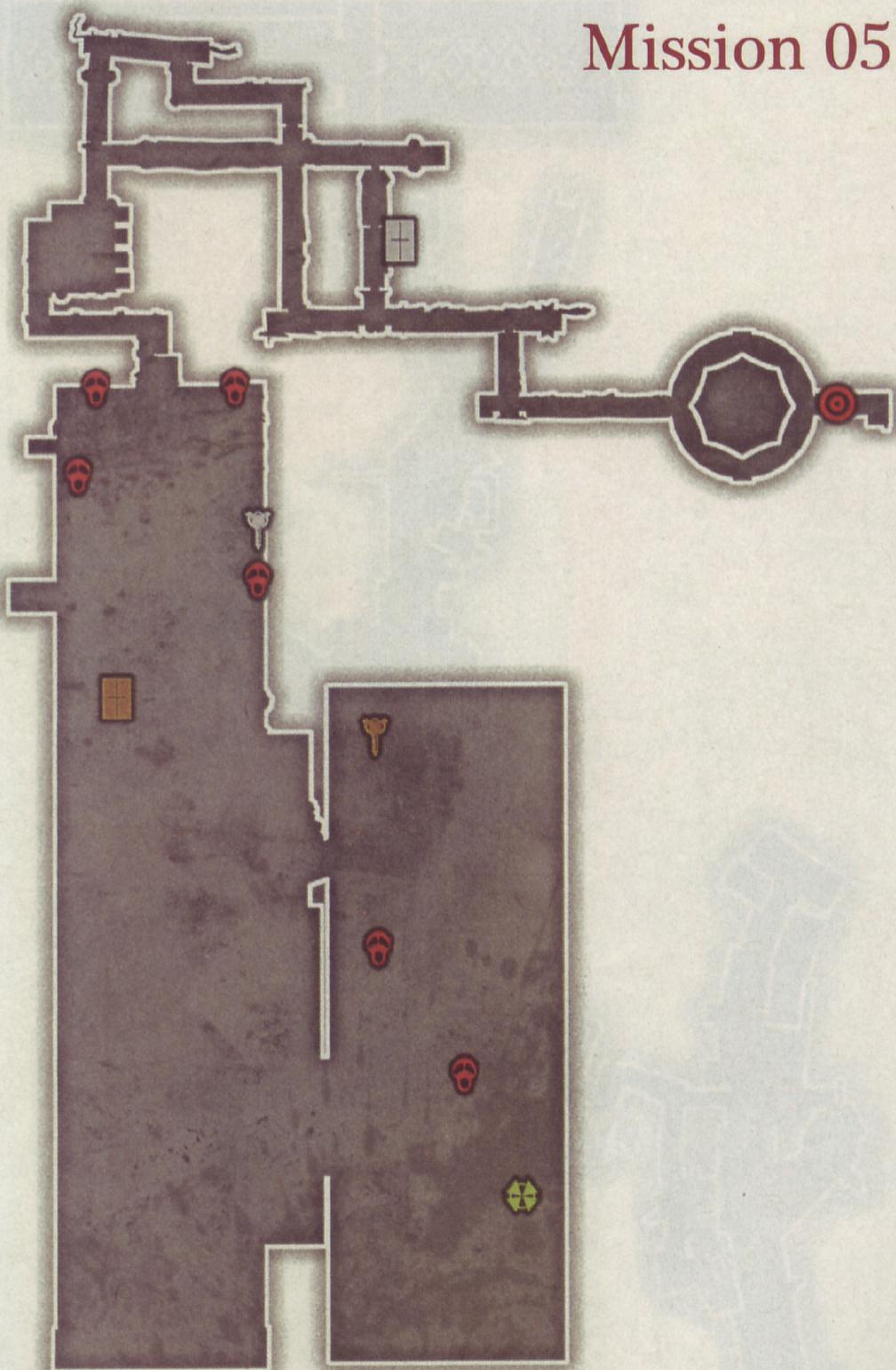


完事后进入左边的分岔路，凯特会为但丁制造一个拖拽点，拉出平台后就可以往上方移动，期间来到高处的平台时会看见一扇红门，用斧头破门而入会看到左侧墙上的**第七个失落之魂**，取得收集品后从刚被敲碎的门出去时可以看见对面建筑上的**第八个失落之魂**，入手后跳到左侧下方的平台将对面的监视眼拔掉触发 BATTLE 04。



战斗结束后从中央的大路前进，期间两侧的建筑物开始往中间挤压，玩家要迅速向前移动，否则会被夹在中间或坠落深渊，前进的途中可以借助远处的牵引点来快速移动。走到通路的尽头落到下层后要马上开枪将远处的陷阱打碎，之后一直前进滑落到教堂里进入 BATTLE 05，解决掉敌人后合理利用二段跳和滑翔向前方的平台移动，最后在一连串的滞空牵引后本关就结束了。

Mission 05——VIRILITY



钥匙	铜、银
挑战任务	铜门、银门
失落之魂	6个

本关一开始需要在现实世界中跟着凯特跑一大段路，因为现实中没有任何收集要素或者道具，所以老实地跟着凯特直到进入 LIMBO 为止吧。

来到 LIMBO，跳上前面的两个平台后会出现分岔路，走左边，将眼前的平台拖过来后继续往前走，利用拖拽将前方的墙壁撕裂，之后便要用二段跳滑翔牵引的连贯动作推进，两次牵引后会看到三个拖拽点，跳上第三个拖拽过来的平台后立即转身会看到右边的远处有牵引点，牵引过去后左转滑翔到对面的平台，再利用左上方的牵引点移动到**第一个失落之魂**的落脚点。入手后不用原路返回，直接从平台处二段跳滑翔到前下方较为广阔的区域触发 BATTLE 01，战斗结束后将左边的箱子拖出来，之后便是一连串的滞空移动，注意在最后牵引→空中拖拽集装箱的部分，拖拽动作结束后要立即使用滑翔飞进箱子里，否则会掉到深渊里，穿过箱子就会来到恶战连场的 BATTLE 02 区域。

战斗结束后但丁会站在固定的位置，往左边调整视点可以看到远处空中有两个牵引点，第二个牵引点所在的地方有**第二个失落之魂**，取得后借助牵引点原路返回时会隐约看到画面左侧的**铜钥匙**，玩家从与铜钥匙平行的右边箱子上方的缺口处进入即可入手。

回到正路会看到时空神像，跳上它右边的箱子，然后滑翔到去路前方右侧的箱子上（在这堆箱子下方利用二段跳也可以直接跳上来），继续往上爬就能看到左侧的**挑战任务“DEMONIC CONFLICT”**。挑战完毕继续前进时要注意在路上突然出现的敌人，迅速用枪械击破吧。

来到通路尽头短暂过场后会刷出小杂兵，因为敌人太少所以不计入正式的 BATTLE 之中。收拾掉小杂碎后利用前方的拖拽点将自己拖过去，接下来有左中右三条路，右转可以看到**第三个失落之魂**，左边和中间的路最后都会通往 BATTLE 03 所在的地方，区别在于左边会刷出小杂兵，右边没有敌人但平台的跳跃难度稍高于左边，选择权交给玩家。全灭 BATTLE 03 的敌人后会看到前方墙壁上有箭头指向“MIXING ROOM”，我们转过身来走到左前方过道的尽头取得**第四个失落之魂**，接着转身走到另一侧的尽头借助箱子跳到上层，然后再往 MIXING ROOM 的方向走，**第五个失落之魂**就藏在左边的墙上，入手后在原地将视点调整到面对着 MIXING ROOM 的方向会看到蓝门，用手里剑将它削开后会出现牵引点，利用牵引点和随后的绿色加速环移动到一个平台上，左转就能看到**第六个失落之魂**，接着回到刚才用加速环抵达的平台，往右边调整视点看到牵引点，登上平台后一直往前顺着下方的斜坡来到边缘处，向左转 90 度视点，再往下方微调镜头就能看到远处的**银钥匙**，接下来大胆地往下跳，落下的途中利用二段跳和滑翔来寻找落脚点然后再慢慢往钥匙锁在的平台推进吧。

收集完毕后进入通往 MIXING ROOM 的通道，BATTLE 04 在前方等着玩家，全灭敌人后要迅速用枪械将眼前的三个陷阱击破，接下来的地形稍微有点复杂，玩家可以参考地图来前往**挑战任务“DISPLACED SKIRMISH”**所在的地方，路上小心地面的腐蚀液体，踩到的话体力会缓缓削减，途中还会刷出几个杂兵来干扰玩家，最后来到环形的场景触发 BATTLE 05，战斗的过程中同样要注意地面的腐蚀液体，它们会不固定地从场景四周的装置中流出来，战斗后与凯特对话结束本关。



Mission 06——SECRET INGREDIENT

钥匙	铜
挑战任务	铜门
失落之魂	2个

关卡开始后立即转身取得**铜钥匙**，玩家要在倒计时结束之前前往指定的地点，否则会Game over，途中的杂兵全部都可以放置不管。遇到第一个拖拽点时，制造出平台利用后方的牵引点移动到前方，落地后立即转身查看上方，悬空的平面上有**第一个失落之魂**，取得后就可以专心赶路了。

从巨大的管道切换到另一个场景，过场后往左边移动视点，可以看到柱子上的**第二个失落之魂**。取得后从大路前进时注意观察左前方，可以看**挑战任务"RAPID DESCENT"**的门，完成挑战后从通路尽头的狭缝进入BOSS所在的区域。



BOSS——SUCCUBUS

BOSS的主要攻击方式有：

1. 用左或右手横扫平台，翻滚回避、跳起或远离BOSS都可以躲过。这里比较推荐的对策是算准BOSS出手的时间，然后用镰刀的B键攻击来触发弹反，成功弹反后BOSS会趴在平台边缘并在头部出现拖拽点，拖拽后能给予它较大的伤害，之后BOSS还会继续处于短暂的无防备硬直状态任由玩家宰割，大剑YY·斧头Y是不错的输出连段。

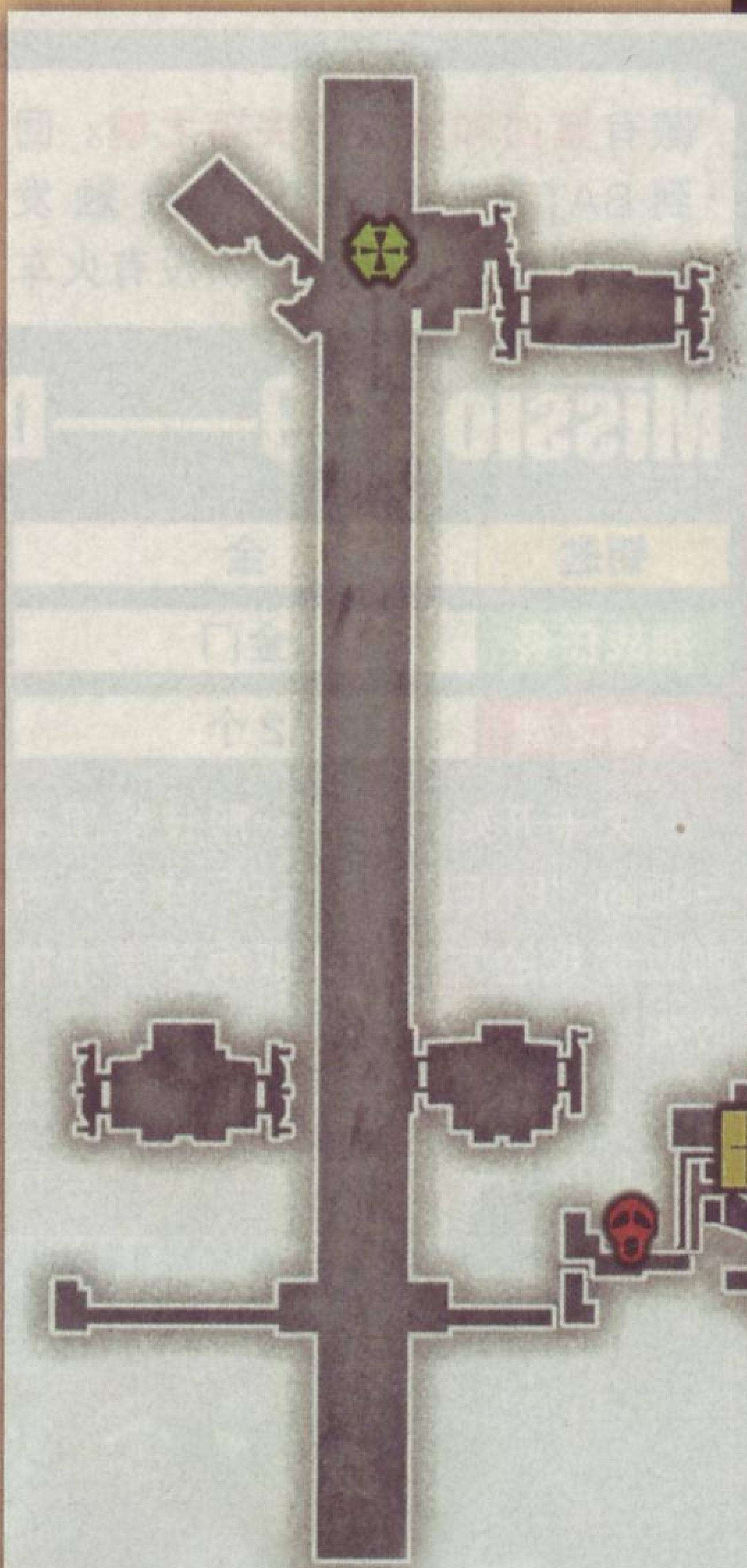
2. 双手砸向平台中央，左右翻滚回避或呆在平台的左右侧即可。

3. 吐口水，看见BOSS将手放在嘴巴附近并作出准备呕吐的动作后就要迅速利用牵引点移动到另外一个平台上，否则会因为覆盖在平台地面上的酸液而损血。虽然可以通过踩头来躲过这一波攻击，但考虑到要换平台来扯管子，因此还是建议移动到另外一个平台上。

4. 在地面引发一连串的小范围酸液喷发，移动走位即可轻松躲避。

5. 单手砸向平台，玩家攻击它的手时BOSS会有一定几率使出此招，另外偶尔也会单独使用，同样用左右翻滚回避。

6. 大范围的暴风攻击，此招的持续时间很短，翻滚即可躲开，先兆是BOSS的身体往后缩退，然后上半身砸到平台边缘上。





BOSS的弱点在头部的核心上，平时核心会藏在它的外壳里，玩家可以攻击它的手来迫使其出现硬直并露出核心，不过这种打法的效率并不高。此外BOSS在部分攻击结束后也会短暂地露出核心，但意义不大。最高效的打法还是和BOSS拉开一段距离，然后等待它使出横扫平台的招式，之后用第一种攻击方式里提到的办法来快速输出。

BOSS共有三管血，前面两次每打掉它一管血，玩家就需要用拖拽扯断连接在它身后的管子，如果无法实现拖拽，那么就利用平台两侧的牵引点移动到另外一个平台，之后就可以扯断它的管子了；打掉最后一管血时直接拖拽BOSS就能结束战斗，如果放置濒死的BOSS不管，那么一段时间后它就会回复半管左右的体力并继续对玩家进攻，虽然可以利用BOSS的这个回血特点来捞分，但时间拖长了反倒容易降低评价。

战斗结束后离开战区，过场后先利用右边的牵引点移动到下一个平台，然后再拖拽眼前片刻后出现拖拽点的平台，接着拖拽BOSS并牵引到另一个平台上，最后连砍BOSS的手即可看到巨型绞肉机的工作场面。

Mission 07——OVERTURN

钥匙	铜 ×2、银
挑战任务	铜门、金门
失落之魂	8个

因为刚在上一关得到新武器拳套，所以本关开始后有不少墙壁和地面都需要用拳套的攻击砸开后才能前进。从桥上前进时会陆续刷出来数波敌人，我们将该区域的战斗算作BATTLE 01。来到桥的尽头后利用左上方的拖拽和牵引点一路前进，期间拖拽某个特定的平台时会有短暂的过场，随后就会看到必须用拳套才能敲开的门，先别急着将它打碎，否则会直接进入过场切换到下一个区域而错过在门左侧的**第一个失落之魂**，入手后砸门换区吧。

接下来要利用牵引点和加速环移动，第三次使用牵引点登上平台后，原地转身会看到对面建筑上的蓝门，用手里剑开门后会出现牵引点，牵引过去后，右手边可以看到**铜钥匙**，而透过左手边的缺口可以看到另外一个牵引点，拿完钥匙后牵引过去会找到**第二个失落之魂**。因为无法原路返回，所以要跳到失落之魂面对的下方平台，然后再顺路回到之前的通路上。如果要继续前进就必定会来到需要用拳套砸开的集装箱对面，先拖拽出集装箱下方的平台，跳上去后将视点调整到集装箱的正对面，隐约可以看到对面围栏后的**第三个失落之魂**以及**挑战任务"DIVERGENT SLAUGHTER"**，接下来用二段跳+滑翔来到右前方突出的平台就可以进去收集了。

用拳套将集装箱打穿继续向前推进，在小猴子出现的过场结束后往前走几步就能看到右侧的时空神像，神像正对面的远处有牵引

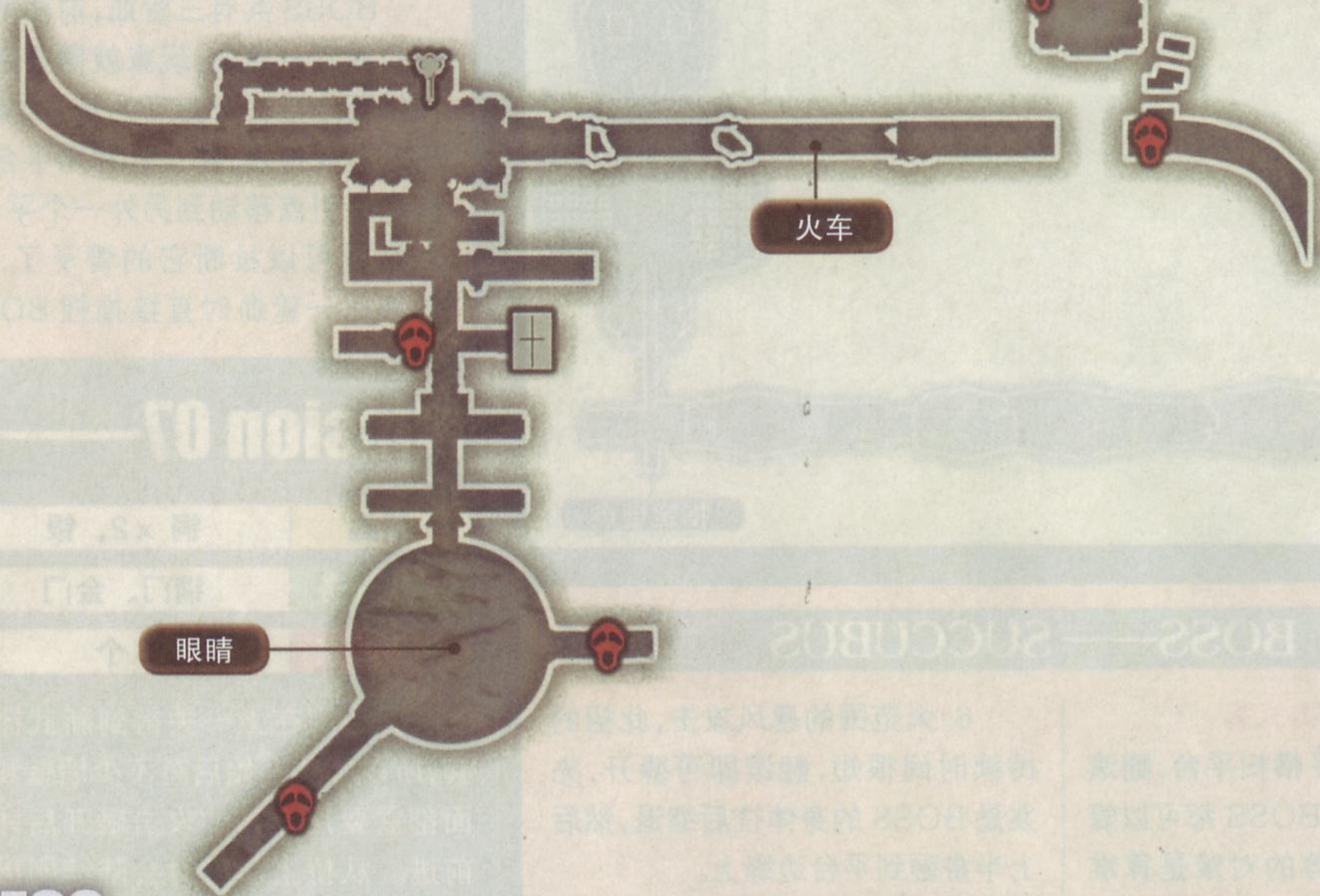


TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

点，牵引过去后往右边走到尽头的房间里取得**银钥匙**。回到正路后进入BATTLE 02的战区，全灭敌人后利用区域内上方的牵引点继续追赶小猴子。再次被小猴子逃走后猴子出来了，BATTLE 03开打。战斗结束后从小猴子逃走的缺口跳过去，落地后往左上方调整视点直到看到**第四个失落之魂**为止。

一群小猴子聚集的过场结束后，但丁来到升降机的区域，先往右边走到尽头入手墙壁上的**第五个失落之魂**，然后再一直往上方移动，期间部分地面会崩塌，还会刷出几个小杂兵。利用第二个牵引点来到第四层后立即转身滑翔到对面，接着一直左转前进到尽头取得**第六个失落之魂**。随后用拳套将第四层中央的升降机砸到第一层，往前走到地面需要用拳套砸开的房间后旋转一下视点，**第七个失落之魂**就在墙上。砸烂地面来到下层后立即进入BATTLE 04，解决掉敌人后可以在同区内看到**挑战任务"ANGELIC WARFARE"**。

完成挑战后从区域内上方惟一的牵引点来到高处，落脚后立即转身可以看到对面的**铜钥匙**，取得后回到刚才的通道向前走，来到时空神像面前向右转入手**第八个失落之魂**。通过神像左侧上方的牵引点来到外面，过场是一本道，最后来到老头所在的平台将BATTLE 05的敌人全灭即可过关。



Mission 08——EYELESS

钥匙	银
挑战任务	铜门、银门
失落之魂	5个

关卡开始后来到老头的平台处，哈比群开始逃跑，追着它们移动，用拳套打开第一个门后往前走几步向右转会看到对岸的蓝门，蓝门里边不仅有**第一个失落之魂**，还有**挑战任务"A TASTE OF HEAVEN"**。沿路追赶哈比的时候不要追得太紧，因为它们是故意放慢速度让但丁追上，目的是让疾驰的火车将但丁撞飞。第一辆火车开走后，进入火车通道往左转可以看到**第二个失落之魂**，取得后从另一侧前进，远处不断会有疾驰的火车迎面驶过来，玩家要判断它的行驶方向，然后躲到通道的左边或右边来避免被火车重创。

来到BATTLE 01的区域后，如果在中央战斗，那么跳跃或打空中连段时要注意从上方驶过来的火车，不想受到干扰的话建议在区域的两侧战斗。全灭敌人后继续往火车驶过来的方向前进，途中留意右侧的缺口，从缺口来到蓝门前，门后的尽头有**银钥匙**。取得钥匙后回到BATTLE 01的区域跳上其中一侧的缺口，从缺口里往下方前进时要做好用枪械击破旋转陷阱的准备。来到时空神像处可以看到远处的哈比，沿路追赶它们时候留意右侧的缺口，进去后有**第三个失落之魂**，缺口正对面的红门后是**挑战任务"MODERATE TRAVERSAL"**。

追着哈比们来到广阔的BATTLE 02区域，取得老头的机械眼后开始战斗，注意除了区域正中央的地板外，其余的玻璃地面踩上去一段时间或者受到碰撞后就会永久崩塌，因此建议玩家站在中央地板上利用障眼法来稳妥地消灭敌人。战斗结束后区域内的上方会出现3个牵引点，有绿色标志的是正确的路，其余两个橙黄色标志通道的尽头则分别藏有**第四和第五个失落之魂**。回到BATTLE 01的区域会触发BATTLE 03，不过这次没有火车影响玩家的发挥。原路返回到老头所在的地方本关就结束了，期间还会有一场BATTLE 04。

Mission 09——DEVIL INSIDE

钥匙	金
挑战任务	金门
失落之魂	2个

关卡开始前先将一般技能里第三项的"ENEMY STEP"学会，否则以常规的方法无法取得关卡中的收集要素。

用斧头敲开路前方的红门，红门里的区域中有一扇蓝门，门后有**第一个失落之魂**，稍微搜索一下即可找到。来到区域尽头进入过场，随后要跳到下方远处的平台，跳跃后滑翔再二段跳的方式非常适合在类似的平台区域里移动。BATTLE 01结束后经过一阵子的牵引和拖拽后会进入异世界，将不远处的巨锁砸开后但丁会学会魔人化，接着进入BATTLE 02，全灭这里的敌人就能回到LIMBO。



过场后牵引到前方的建筑物里，该建筑物内的上方有**金钥匙**，通常的跳跃无法抵达上方的平台，玩家可以先站在四周较高的平台上，接着二段跳，在最高点将敌人拖拽过来，然后再

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

利用技能“ENEMY STEP”的性能借助眼前的敌人再次跳跃，跳到足够高的地方后就可以滑翔到平台上取得金钥匙了。拿完钥匙后回到地面结束BATTLE 03，随后从墙上的缺口来到外边，牵引到上方后转身可以看到蓝门，蓝门后有道具。

取得道具后继续前进，经过一连串的牵引滑翔跳跃后会来到另一栋建筑物，刚落脚后可以透过前方的窗户隐约看到窗后墙上的**第二个失落之魂**，玩家可以从右侧外围以二段跳后滑翔的方式绕过去，又或者直接贴着窗户用数次手里剑的空中攻击隔着窗户将失落之魂打碎。收集后进入建筑物内部触发BATTLE 04，战斗结束后在前进的必经之路上会看到**挑战任务“SUBSISTENCE”**。利用挑战正对面远处的牵引点继续一本道地移动就能触发过关过场。



Mission 10——BAD NEWS

无收集要素

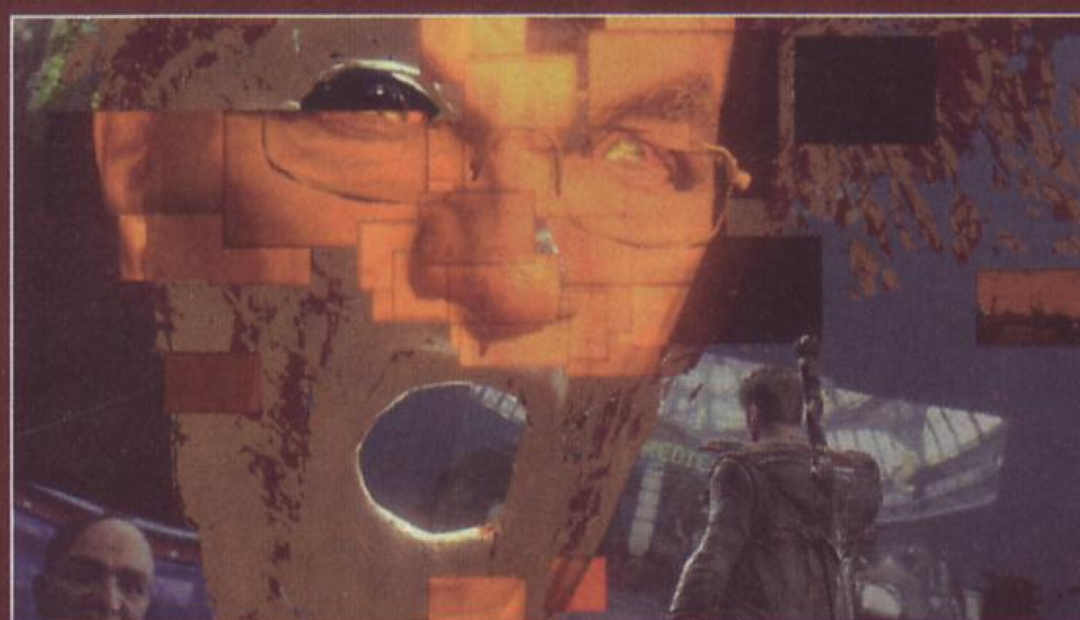
本关无收集要素，桥梁被摧毁的过场结束后要迅速行动，广播塔射出来的光束会摧毁平台或牵引点，但丁被光束碰到的话会持续受创，总体来说给玩家寻找路线的时间还是相当充足的，只要不自乱阵脚即可安全地抵达广播塔内部，在内部利用牵引点向前推进即可来到BOSS战的区域。

BOSS——BOB BARBAS

BOSS通常处于无敌的状态，此时触碰BOSS会受伤，战斗开始后玩家要利用拳套的空中B键攻击来触发场景内四周围的红色机关，BOSS体力越少，需要触发机关的次数就越多，BOSS的无敌状态会随着红色机关被攻击而消失，此时玩家就可以上前猛攻BOSS了，进攻时注意它偶尔会释放出红色的护体光环，光环在判定发生前有明显的先兆，远离光环即可。

如果一段时间后未能将BOSS的体力扣光，它会再次回到无敌状态，玩家就要重复上述的步骤直到将它的体力扣光，空血后BOSS的眼睛会出现牵引点，将自己牵引至它的内部后会切换场景，接下来玩家会从特殊的视角与源源不绝的杂兵交战，我们大可趁此来积攒魔力槽，等旁白说完就会进入下一个阶段的BOSS战。

回到BOSS战区再以老办法扣光它的体力后会再次切换到特殊的视角打杂兵，依旧要等旁白说完才能继续BOSS战。将BOSS的第三管体力扣光就能结束战斗。



BOSS会以不同颜色的光束来攻击玩家，每种光束在射出来之前都有准备时间，玩家可以通过颜色来判断接下来要如何应对。紫色和绿色的光束都可以依靠跳跃躲开，跳跃时可以通过在空中挥空招或使用双枪来延长滞空的时间；黄绿色的光束看起来像全屏攻击，其实不断朝玩家逼近的光墙上有缺口供玩家躲避；蓝色的光速只要往左或右边小跑一阵子即可全身而退。如果不想躲光束，可以算准时机用攻击弹反光束，不过此举的风险较大而且回报甚微，因此还不如老实地砸机关来得高效。



Mission 11——THE ORDER

钥匙	铜
挑战任务	铜门
失落之魂	7个

过场后立即就是BATTLE 01，战斗后利用牵引点移动，打开第二扇蓝门后跳到下方，在红门对面的小房间里有**第一个失落之魂**，取得后打碎红门一路前进到巨型魔法阵所在的BATTLE 02区域，全灭敌人后跟着炸门的士兵前进到BATTLE 03的区域，区域里的墙壁上有**第二个失落之魂**。清理完杂兵后用手里剑削开上方的蓝门出现牵引点，翻过蓝门进入敌人众多的BATTLE 04。

接下来要进入较为复杂的小迷宫，一开始会出现左右分岔路，建议玩家先走右边取得**两个失落之魂**和**铜钥匙**，然后再原路返回从左边的路去收集另外**两个失落之魂**以及**挑战任务“THE POWER WITHIN”**，注意寻找挑战任务时动作要快，否者通往该房间的门会关上，失

落之魂基本都在转角处的墙壁上，玩家移动到地图标示的位置附近时多调整视点即可找到，取得钥匙后不推荐直接从钥匙附近往迷宫的另外一侧移动，这是因为容易误入无法回头的门从而导致错过分岔路左边的收集。

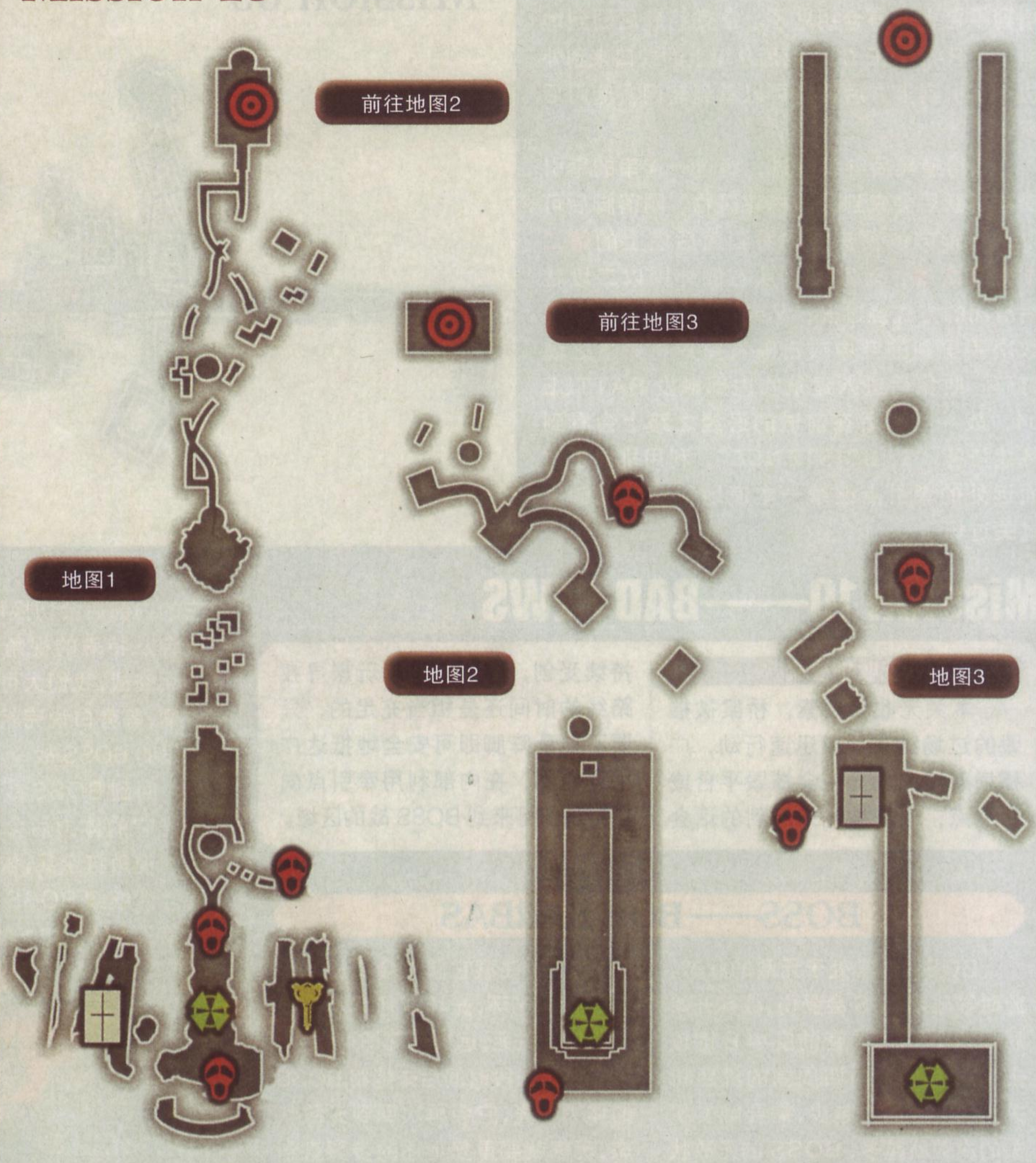
收集完毕后来到BATTLE 05的区域，先别急着干掉眼前的敌人，因为需要利用它们制造立足点藉此来取得上方的**最后一个失落之魂**，具体操作为二段跳后在空中拖拽敌人，然后踩到敌人身上再跳起来就能够得着失落之魂了，霰弹枪腾空法同样适用。另外如果屠夫爆炸时在失落之魂的下方，那么也可以将其炸碎，当然抽经法在这里也行得通。清理完敌人往前走遇到凯特后本关结束。

Mission 12 ——UNDER SIEGE

无收集要素

本关旨在交代剧情，因此没有任何的收集要素，前半部分只要一直跟着凯特并及时拖拽由她制造出来的拖拽点即可，后半部分为连场恶战，期间会获得霰弹枪，干掉所有敌人后就会触发过关的剧情。





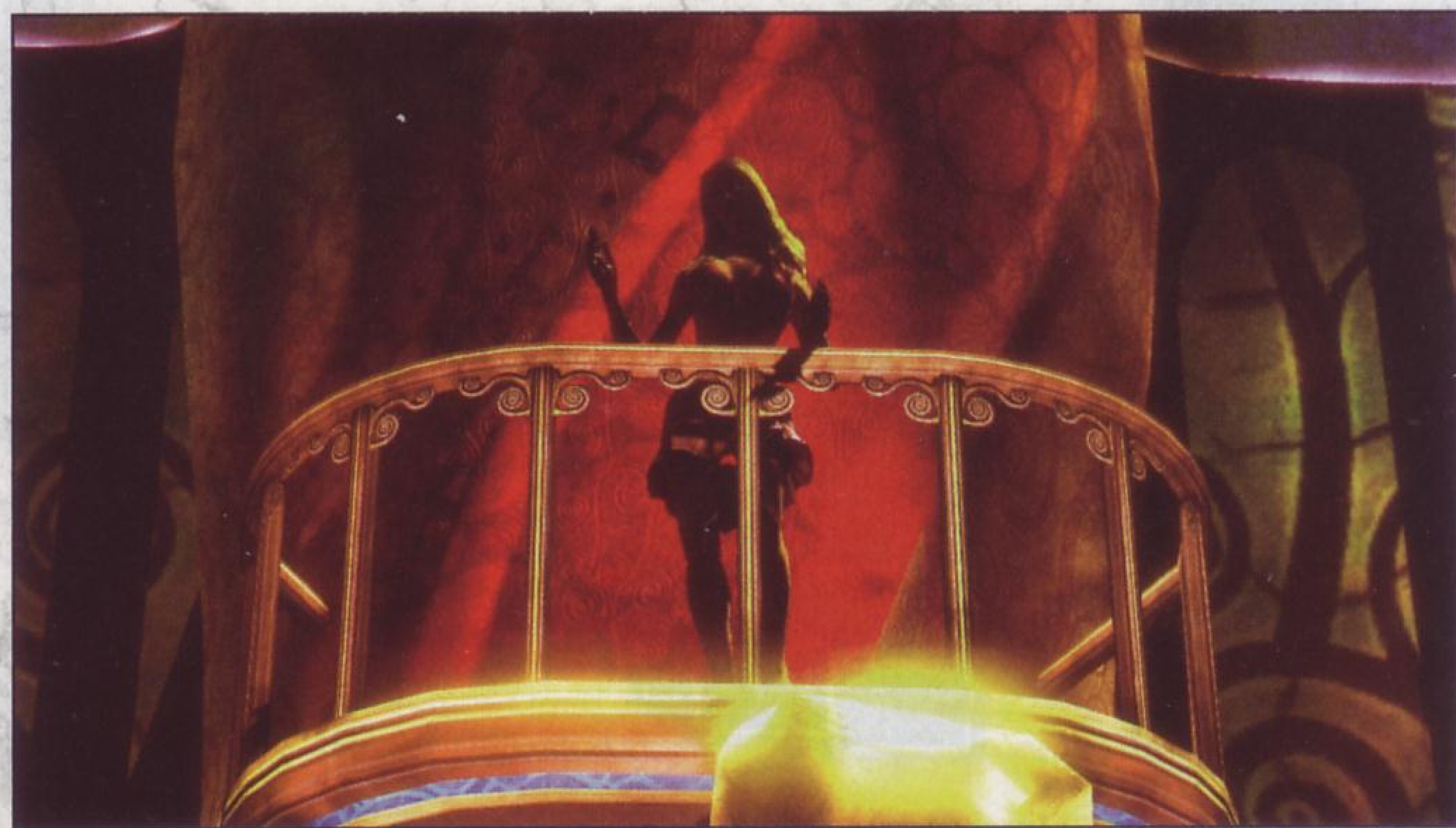
Mission 13——DEVIL'S DALLIANCE

钥匙	金
挑战任务	银门、象牙白门
失落之魂	7个

关卡一开始就有漫长的BATTLE 01在等着玩家，全灭敌人的过场后，但丁将站在默认的位置，正前方的斜坡下面藏有**第一个失落之魂**，取得后回到默认位置，转身会看见远处平台上方的**第二个失落之魂**，打碎后面向这个失落之魂的方向，往左边走到平台边缘会看到远处平台上的**金钥匙**以及空中的牵引点，而往右边走到边缘则可以看到对面的**挑战任务"SHENANIGANS"**。收集完毕后往斜坡上方移动，地面上会出现需要用拳套的空中B键来砸开的机关，开启机关后会出现空中通道，该种通道有红和蓝两种颜色，走在红色的地面时要进入恶魔之力状态，反之在蓝色的地面上则要处于天使之力状态，否则体力会持续减少。在分岔路往右边移动到尽头的平台上，柱子上有**第三个失落之魂**，入手后第一幅地图里的收集要素便全部取得了，接下来可以随意往前推进而无需担心漏掉什么，期间会陆续进入BATTLE 02 03 04的战斗。

BATTLE 04的战斗结束后地面会出现机关，开启后进入第二幅地图（主题色为蓝色），马上调查一下区域里的墙壁会看见**第四个失落之魂**。从通道往前走进入BATTLE 05，战斗结束后开启机关出现左右两条通道，通道通往的平台上一般都会有少量的杂兵，因为不成气候所以不计入正式的BATTLE里。进入右边的通道走个几步后观察一下右前方远处的平台，可以用二段跳滑翔再牵引过去，接着再移动到前方的平台开启机关就可以来到**第五个失落之魂**所在的地方，取得后就可以随意前进，最后会有BATTLE 06在等着玩家。

BATTLE 06结束后开机关进入第三幅地图（又是瞎眼的红色主题），从长长的通道出来后立即左转往下方的平台移动可以找到**挑战任务"HASTY ACQUISITION"**，而右转则可以看到远处的悬空平台，牵引至该平台后再转身牵引到上方的平台，远处的平台上有道具以及**第六个失落之魂**，入手后直接往下跳到时空神像处继续前进吧。来到一个有机关的平台上可以清楚地看到墙壁上的**第七个失落之魂**。砸开机关后随便选一条路就可以来到本关最终的BATTLE 07区域。



Mission 14——LAST DANCE

无收集要素

BOSS——LILITH



本关只有一场BOSS战，BOSS有上下两管体力，将上面一管（LILITH的体力）扣光才能结束战斗，不过一般情况下是无法直接对BOSS的本体造成伤害的，需要先将下面一管体力扣光，接下来才能在短暂的时间里将本体从巨兽体内拖拽出来并对其进行输出，片刻后本体会躲回到巨兽体内，巨兽的体力会回复至上限，需要再次扣光巨兽的体力才能再次对将本体拖出来。

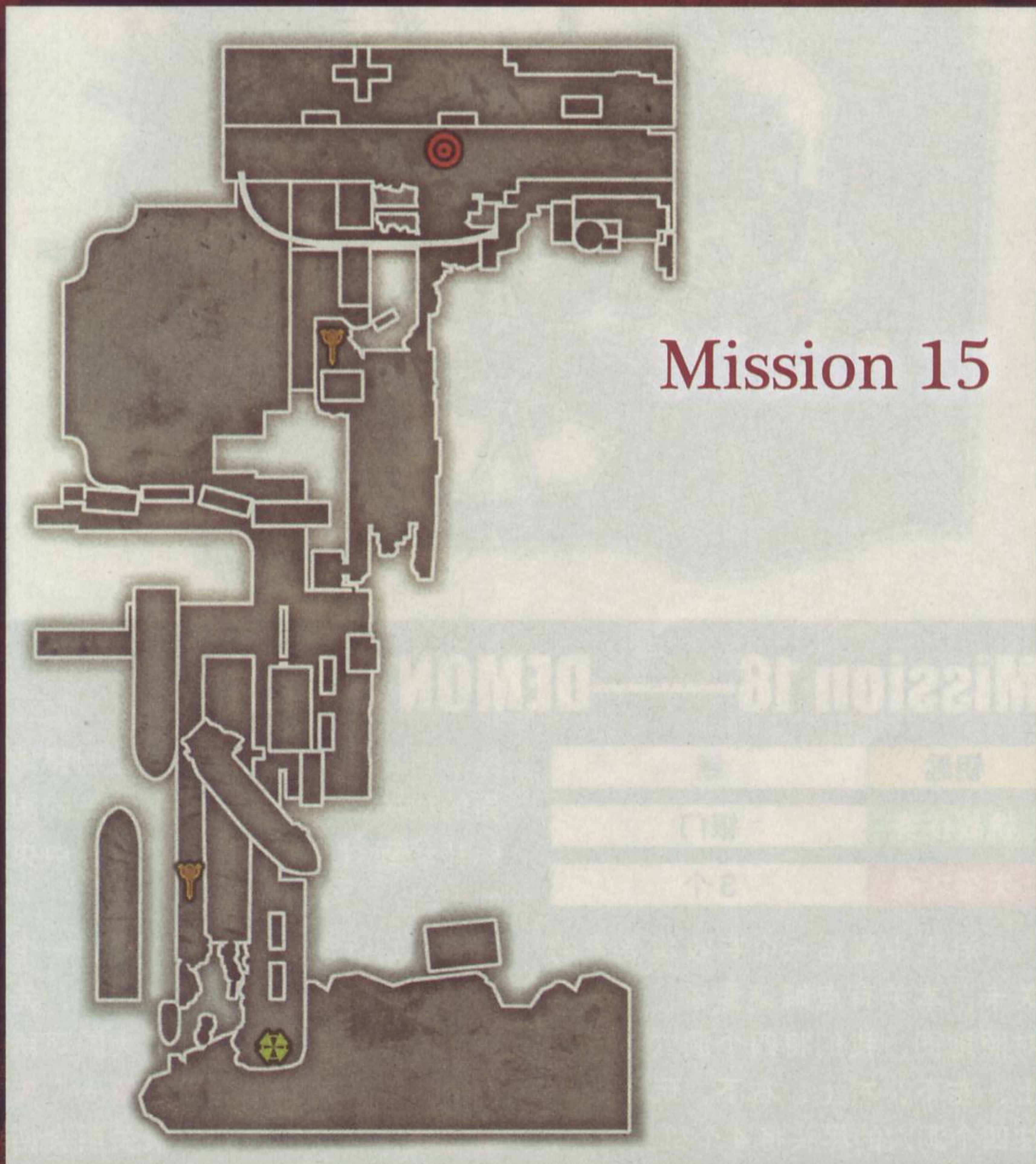
巨兽的弱点是额头上的眼睛，通常状态下这只眼睛是处于紧闭状态的，玩家要往画面右边、也就是巨兽的左手边移动，观察巨兽腰间的位置会看到牵引点（高难度或者BOSS体力不足时还需要先拖拽一次才会出现牵引点），牵引上去后猛击这个软肋，伤害累积到一定程度巨兽就会张开额头上的眼睛，这个眼睛本身也是牵引点，牵引过去后数套空中连段就能将巨兽的体力扣光，巨兽倒地时腹部会出现拖拽点，将LILITH拉出来后就可以对毫无还手之力的她动手了。

BOSS的攻击方式有：

1. 左或右手的挥拳攻击，横扫时的准备动作很明显，适时回避即可躲开；直接将拳头从地面抬起来，此招的先兆不太明显，当玩家攻击BOSS腰间的牵引点时会有较高的使用几率。体力不足时单次的挥拳会变为两次，还有可能在横扫之后接抬手。

2. 举起手砸向地面，砸的动作本身也有判定，拳头砸到地面后会产生冲击波，二段跳可以躲开。贫血时会连续砸地面4次，前面两次的间隔比较大，后面两次则为连续砸地，回避时要有所准备，利用二段跳和二段跳后开枪滞空可以全数躲开。

3. 朝但丁丢杂物，该攻击的出现几率非常低，同样可以用回避轻松躲开。



Mission 15——THE TRADE

钥匙	铜 ×2
挑战任务	无
失落之魂	无

类似于交代剧情的关卡，过场后要帮驾车的维吉尔解围，来到需要用拳套砸地板的地方时，先不要急着砸，跳到这个平台上然后左转往下方的集装箱处跳，**铜钥匙**所在的位置还算明显。取得钥匙后赶紧回去开路，动作稍慢一点的话老哥和妹子就挂了。接下来继续救场数次，期间还有几个杂兵出来打打酱油，来到需要拖拽公共汽车的地方，将公车变成落足点后跳上去，然后往左边调整视点，可以看到远处平台上的**铜钥匙**，拿完钥匙来到桥下用拳头摧毁桥梁就过关了。



Mission 16——THE PLAN

钥匙	金
挑战任务	铜门、金门
失落之魂	9个

关卡开始后四周开始崩塌，玩家无需通过滑翔等行动来赶路，系统会留出足够的时间让玩家顺路前进的，冲的太快反倒容易随着突然崩塌的地面一同掉到深渊里。BATTLE 01结束后要在倒计时结束前进入大厦内，进去后还要再对付守在里边的敌人。前进到电梯处，









电梯右边有红门，门后的通道尽头有道具和**第一个失落之魂**。

从电梯来到高层后会有短暂的过场，随后顺着凯特的箭头提示一直前进到红外线房间，等老哥修完电脑后就可以前进来到 87 楼（层数可以通过电梯间上方的数字来确认）大厅进行 BATTLE 02 了，完事后通过上方的牵引点来到 88 层，全灭这里的杂兵后就可以进入电梯前往 105 层了。

出电梯后贴着右边墙壁移动会看到**第二和第三个失落之魂**以及**金钥匙**，收集过后回到另一侧进入 BATTLE 03，敌人很多需耐心应战，全灭敌人后二段跳到独立的小屋子上方再牵引至 106 层，来到电梯间将杂兵全灭后再次贴着右边的墙壁移动到类似于 105 层的位置，这次要滑翔到中间的平台然后左转进入紧急通道，通道最上方有**第四个失落之魂**，而最下方则有**挑战任务"EXTREME TRAVERSAL"**。

回到 106 层往右侧前进，看到第一个牵引点直接往前走落到下方 105 层，左侧蓝门里有**第五个失落之魂**，先处理掉眼前刷出来的杂兵再进去收集吧。在前方较为广阔的区域会看到长桌上的道具，入手后原地将视点调整到该层的电梯间，玩家会看到右边的电梯门没有打开，走过去等门自动打开后就将**第六和第七个失落之魂**打碎吧。接着从下来 105 层的地方牵引回到 106 层，这次再用眼前的牵引点移动到红外线密布的区域吧。

算准红外线消失的时机用跳跃或二段跳后滑翔就能顺利前进，途中还会刷出来阴魂不散的敌人，干掉它们来到通道尽头，虽然凯特会用箭头提示玩家往右走，不过左边的区域里有**第八个失落之魂**，随后顺着凯特指的路进入电梯触发过场获得爆破枪并来到 154 层。

出电梯后左转走到尽头有**第九个失落之魂**，路上有不少杂兵挡路，取得失落之魂后回过头来往前走，途中注意左侧自动打开的门，进去后过道开始崩塌，来到 154 层的电梯间后不要急着进电梯，来到电梯右边的区域里可以找到**挑战任务"BAIT AND SWITCH"**。接着进入电梯就可以来到最终 BATTLE 04 的区域，全灭敌人后从前方的平台往前移动到尽头，本关结束。

Mission 17——FURNACE OF SOULS

钥匙	象牙白
挑战任务	金门
失落之魂	5个

此关的地形比较复杂，就算有俯视地图也很难顺利地找到全部收集要素，在平台间跳跃时会有火焰从深渊喷射上来，碰到的话虽然不会让但丁出现受创时的踉跄，但血下得巨快，请读者沉住气跟笔者一同闯鬼门关。

一上来就有左右分岔路，先走左边一路前进，利用第一个牵引点来到左侧有高墙的平台，**第一个失落之魂**就在高墙的背后。因为主要以收集为主，评价是次要的，因此打碎失落之魂后选择重开关卡，已取得的失落之魂会自动记录，这次选择右边的路，来到杂兵出现的平台后视点会自动朝左侧调整，注意看远处的墙面上有拖拽以及牵引点，干掉杂兵后二段跳滑翔然后先用拖拽破坏墙面，接着再立即牵引过去，**第二个失落之魂**就在这里。收集过后从平台左侧回到左边的进路，一直向前方移动到 BATTLE 01 的区域。

斗结束后顺着左侧的通路移动到尽头收集**第三个失落之魂**，将其打碎后转身，然后贴着右边前进到石门所在的区域边缘，调整视点面对远处的平台，我们的目标是右上方的蓝门（参考配图，圈出来的地方就是蓝门的藏身之处），顺着眼前的平台慢慢推进就能抵达，门后有游戏中惟一的一把**象牙白钥匙**。

取得钥匙后一直向前推进到时空神像处，面对它，然后往右边旋转视点，不仅可以看到两个牵引点，还可以看到再往右边一点的**挑战任务"A DAY IN HELL"**，先利用牵引点移动到前方的平台，落脚后调查右边墙壁上方会看到**第四个失落之魂**，而落脚点正前方远处的拖拽点就是前往挑战任务的去路，落脚点左侧则是继续前进的方向。

抵达硕大的区域后数波敌兵构成的 BATTLE 02 上映，场景周围有不少回复的绿魂，苦战过后从前方牵引至高处的平台后往右边看，**第五个失落之魂**就藏在岩石后面，继续从空中前进一阵子本关就结束了。



Mission 18——DEMON'S DEN

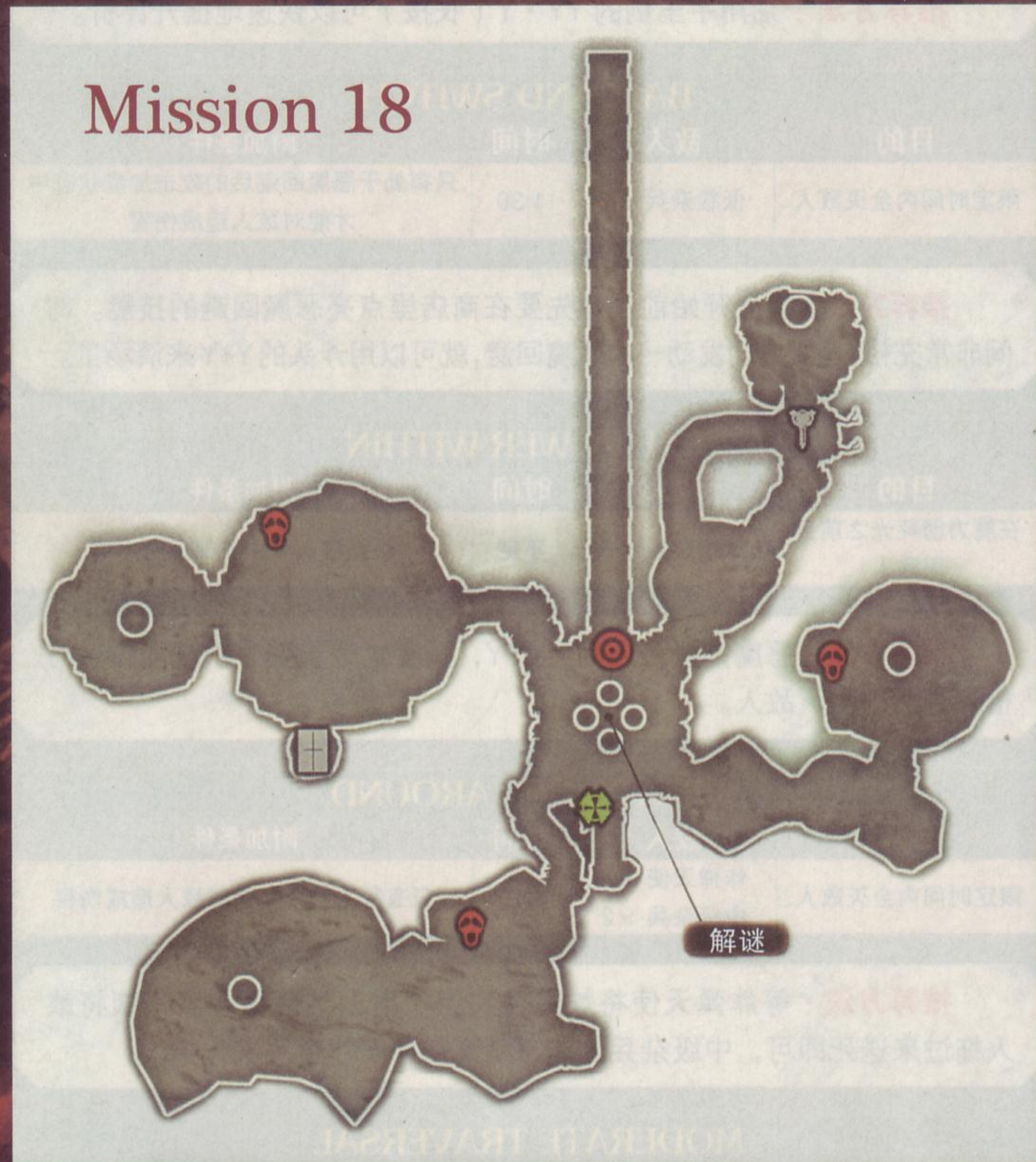
钥匙	银
挑战任务	银门
失落之魂	3个

流程中最后一个有收集要素的关卡，本关有点解谜要素，请玩家对照地图，我们将四个洞穴分成左上、左下、右上、右下，玩家要前往四个洞穴的尽头将 4 个机关打开，然后再回到中央区域用拳套调整地面的机关，将地面上 4 个发光的图标转动到对应的地方才能打开中央的大门。

开始行动后转身可以看到一个回复道具。前进触发短暂过场，先进入右下的洞穴，来到巨大圆环所在的区域后往左上方看有**第一个失落之魂**，利用拖拽开启机关后会招

来杂兵，注意当机关开启后，旋转的圆环对但丁和敌人都是有攻击判定的。解决掉它们后回到中央进入右上的洞穴，途经第一个坑时跳到坑里的左侧，通路尽头有**银钥匙**，小心突然冒出来的旋转陷阱。入手钥匙后直接从旁边的坑里跳下去就会来到圆环所在的区域。

开启机关后前往左下的洞穴，走到通路的尽头时先不要往下跳，往右边调整视点可以看到**第二个失落之魂**，二段跳后滑翔即可来到平台上。接着从区域下方来到圆环处开机关，回程时小心中了陷阱的埋伏。最后前往左上的洞穴，走到尽头后往左看有**挑战任务“COLOSSAL TRIUMPH”**，贴着右边走则可以看到下方的**第三个失落之魂**，至此游戏里的所有收集要素就全部取得了。将最后一个机关开启后回到中央区域调整机关开启大门后本关结束，调整机关的乐趣就留给玩家吧。



Mission 19——FACE OF THE DEMON

无收集要素

过场后要利用眼前的牵引点移动到安全的地方，接下来会有数次类似于QTE的牵引和拖拽，重创BOSS后被老哥救到大厦里，移动到尽头时老哥被BOSS劫走，随后正式进入BOSS战。

BOSS——MUNDUS

恶魔之王MUNDUS的实力可谓是名不符实，战斗开始后依旧先利用牵引和滑翔躲到安全的平台上，整场战斗中会有数次需要玩家在平台之间移动。我们的目的是砍断BOSS的两只手，它通常会用单手砸向平台，攻击的落点可以通过地面的圆环来确认，离开圆环的范围后要立即起跳来避开拳头砸到地面上产生的冲击波，接着马上对着BOSS的拳头牵引，之后便可以对拳头进行短暂的输出了。当BOSS使用双手砸平台的招式时会先将双手举起来，看到这个准备动作后立即移动到平台的边缘或者正中央的安全地带，随后也要跳起躲开冲击波并顺势牵引到拳头附近输出。

BOSS还会从远处丢能量球过来，左右回避可以轻松躲过，也可以算准时机利用弹反将能量球打回去给予BOSS重创。比较有威胁的招式是BOSS的单手三连砸地板，出招前地面同样会有落点圆环提示玩家躲避，注意回避时要一直往同一个方向移动，否则容易出意外。每打掉一只手后都要拖拽它的眼睛，当MUNDUS成为断臂维纳斯后就离死期不远了，失去双臂的它只会用三连发的能量球来攻击玩家，左右回避绰绰有余，当它将脑袋凑到平台附近时，它的大嘴会出现牵引点，牵引过去一顿猛砍，重复数次就能帮但丁报杀母之仇了。



Mission 20——THE END

无收集要素

BOSS——VERGIL

此场BOSS战想无伤的话有一定的难度，老哥的攻击手段繁多，而且招式的起手动作都非常相似，玩家需要及时作出反应才能避免受伤。战斗中可以追求一下恶魔回避，这是追求高华丽度和缩短战斗时间的关键，通常攻击都会被老哥弹出，要等他出现硬直或者在特定的招式后露出空隙时才能对其造成判定，逮到BOSS时尽量用大剑YY·斧头Y的连段来输出。

BOSS的攻击方式和对策：

1.V哥设置在自身周围的剑在一段时间后会以追尾的方式射向但丁，推荐看到剑出现后就用霰弹枪打掉，BOSS可能会继续设置，那就继续用枪打到他不再设置为止。

2.横跨场景的蓄力冲刺攻击，冲刺的轨迹中会出现剑气，注意不要被波及，如果能及时躲开可以牵引或者拖拽老哥然后一顿猛砍。

3.地面中还有长时间蓄力然后瞬移到但丁面前拔刀造成范围攻击的招式，安全起见就不要在老哥蓄力的时候抢攻了，他的瞬移出招次数一般都会在2次以上，注意他的拔刀攻击不要往后方回避，否则容易被范围攻击所伤，此招主要以回避为主，躲开后并没有太好的进攻机会。

4.瞬移拉开距离然后连续释放追尾的剑气，对策是立即跳起来然后用滑翔逃开，能及时反应过来的话也可以将剑气弹反回去。

5.瞬移到空中，然后往但丁所在的地方释放单发的剑气或者飞踢，剑气可以翻滚回避或者弹反回去，翻滚回避后趁老哥落地前可以对其进攻；飞踢同样可以翻滚回避，推荐用恶魔回避躲开然后重创处于收招硬直的老哥。

6.放出分身一同攻击，比较棘手的招式，V哥处于分身状态时建议以回避为主。攻击分身可以积攒魔力，累积到一定伤害可以将分身打散，一段时间后分身也会自动消失。

当BOSS濒死时他必定会单膝跪地向但丁求婚……不对，老哥会单膝跪地召唤出分身来保护自己，此时一切攻击都会被分身弹开，而老哥的体力会缓缓回复，玩家要做的是进入魔人状态，利用进入状态时自动将分身甩飞到空中的短暂时间对跪地的老哥补刀，接着就能迎来结局了。



挑战任务

游戏中共有21个挑战任务等着玩家的挑战，流程中有全部挑战任务所在的位置，每完成一个挑战任务都可以取得提升但丁体力或魔力上限的道具。下面将每个任务的挑战目的、附加条件以及推荐打法（没有取得无限魔人的前提下）列出来供玩家参考，注意打法并不是惟一的，此外为了降低挑战任务的难度，建议通关后并已经学得大部分主要技能后再前来挑战。

AIR BRAWL

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	低级杂兵 ×5	1:20	敌人只有在空中才会受到伤害

推荐方法：因为无需考虑评价，所以打连段时选择简单粗暴的，比如大剑空中的YYYY或YY·YY都是不错的选择，随后继续用牵引或拖拽来靠近敌人继续输出。开场后可以将任意敌人挑空→天使牵引被挑空的敌人→空中连段，又或者是二段跳→将敌人恶魔拖拽过来→空中连段，基本没有难度的一个挑战。

SIMPLE TRAVERSAL

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内抵达终点	无	1:00	无

推荐方法：一本道的路线，时间充裕，毫无难度可言。

SIMPLE ERADICATION

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	低级杂兵 ×6	1:00	无

推荐方法：同样是在让玩家小试身手的挑战，简单粗暴的连段比如大剑YY·斧头Y或者先用手里剑将敌人聚到一起再输出都可以。

DEMONIC CONFLICT

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	炸弹天使 ×3 死灵骑士 ×3	1:20	只有恶魔系的武器才能对敌人造成伤害

推荐方法：先击破骚扰性较强的炸弹天使，开场后两次恶魔拖拽同一个炸弹天使将它拉过来，然后用拳套的YY秒掉，剩下的死灵骑士可以先二段跳到它们的中心上方，然后空中拳套B键蓄力砸地，一击将它们轰散，接着再逐个击破，推荐用拳套YY·斧头Y的大伤害连段。

ANGELIC WARFARE

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	中级杂兵 ×10	1:20	只有天使系的武器才能对敌人造成伤害

推荐方法：开场后用手里剑的YY·Y（长按）就能将敌人聚拢再一次过干掉，重复2到3次即可完成挑战。

RAPID DESCENT

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内触碰所有目标	无	1:20	目标共有20个

推荐方法：第一次挑战时建议玩家先不用赶时间收集目标，先花点时间熟悉每个目标的位置。目标主要分布在左右两边，先从上往下收集左侧的15个目标，收集完后在最下方的平台主动跳崖让但丁重置到起点的位置，然后再去收集右侧剩余的5个目标即可。收集左侧的目标在平台间跳跃时多用一段跳和二段跳，当然滑翔也可以，但会提高操作难度。右侧的个别收集需要用二段跳后滑翔的移动方式来节省时间。

A TASTE OF HEAVEN

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	弓天使 ×3 死灵骑士 ×8	1:20	敌人和但丁都处于一击必杀的状态

推荐方法：先用障眼法来屏蔽掉弓天使的攻击，然后用斧头的B键攻击来秒掉死灵骑士，最后再逐个击破弓天使即可。

STYLISH VICTORY

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内取得S评价	低级杂兵 ×3	2:00	无

推荐方法：活用手里剑的YY·Y（长按）可以快速地提升评价。

BAIT AND SWITCH

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	低级杂兵 ×3	1:30	只有处于恶魔回避后的攻击加成状态中才能对敌人造成伤害

推荐方法：挑战开始前注意先要在商店里点亮恶魔回避的技能。时间非常充裕，只要成功发动一次恶魔回避，就可以用斧头的YYY来清场了。

THE POWER WITHIN

目的	敌人	时间	附加条件
在魔力槽耗光之前全灭敌人	低级杂兵 ×9	不定	杀死敌人会回复部分魔力槽

推荐方法：恶魔拖拽→大剑YYYY，重复这个步骤9次就能在魔力槽耗光之前全灭敌人。

WHAT GOES AROUND

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	炸弹天使 ×2 中级杂兵 ×2	1:10	只有敌人的攻击能对敌人造成伤害

推荐方法：等炸弹天使将炸弹丢到但丁附近时使用恶魔拖拽将敌人拖过来送死即可，中级杂兵的体力稍高需要多炸个几次。

MODERATE TRAVERSAL

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内抵达终点	无	1:30	无

推荐方法：时间同样充足，个别地方需要在牵引后用滑翔然后再牵引的方式移动，而在空中拖拽拖拽点后要立即再牵引的地方，建议牵引时连打几次LT+X，否则可能会牵引失败掉落深渊。

FLAWLESS CONQUEST

目的	敌人	时间	附加条件
全灭敌人	炸弹天使 ×2 寒冰骑士 ×2 电锯骷髅	–	无伤

推荐方法：因为没有时间限制，所以安全第一不用急着输出。敌人只有5个，先干掉碍事的炸弹天使，然后再将电锯骷髅挑空打连段，最后用手里剑拘束着其中一个寒冰骑士再去单挑另外一个，利用障眼法就可以事半功倍。

COLOSSAL TRIUMPH

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内消灭暴君	暴君	0:45	无

推荐方法：起始点就与暴君有一段距离，它有极高的几率一上来就用冲撞，不过就算它不用冲撞，只要躲开暴君的任意攻击绕到它的背后用恶魔拖拽将其放倒，然后上前拳套B键二段蓄力松键将其浮空，之后就可以在空中以大剑YYYY→恶魔拖拽的套路将其屈死。

HASTY ACQUISITION

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内取得目标数量的红魂	无	0:35	无

推荐方法：只要合理使用手里剑的 YY 来攻击场景里的物体，那么就算全程步行也能在限定时间里达成 90 个红魂的要求。

DISPLACED SKIRMISH

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内全灭敌人	低级杂兵 ×5 电锯骷髅 ×2	1:50	敌人只有在绿色的区域内才会受到伤害

推荐方法：时间还算充裕，挑战中要时刻注意绿色区域的动向，当区域开始缩小时就要快速移动到下一个区域中央。为了能安心杀敌，建议二段跳后利用恶魔拖拽将敌人拉到绿色区域里，然后以空中连段输出，尽量选择攻速高且攻击力优秀的招式，而大剑的 YYYY 是首选，最后一击将敌人吹飞后可以立即再将敌人拖拽回来继续输出。也可以考虑在空中用大剑 YY・手里剑 Y 将敌人聚拢到一起然后再用镰刀的范围攻击进攻。

DIVERGENT SLAUGHTER

目的	敌人	时间	附加条件
全灭敌人	中级杂兵 ×4	–	不能使用相同的招式

推荐方法：挑战开始后用手里剑的 YY・Y（长按）就能一次性将全部敌人拉过来，转转转的途中控制好方向将敌人逼到版边，那么在转转转结束后敌人就算不死也会全部被吹飞到场外。

EXTREME TRAVERSAL

目的	敌人	时间	附加条件
限定时间内抵达终点	无	1:40	无

推荐方法：要点和中级的时间竞速相同，同样是滞空拖拽后需要马上牵引的地方连打牵引的指令，除此之外还要提前切换武器来砍开特定的门以节省时间。

A DAY IN HELL

目的	敌人	时间	附加条件
全灭敌人	低级杂兵 ×6 电锯骷髅	–	但丁处于被一击必杀的状态

推荐方法：没有时间限制，开场后可以用手里剑 YY・Y（长按）先削减一下部分敌人的体力，然后再二段跳到空中重复恶魔拖拽→大剑 YYYY 的套路即可将敌人逐个击破。

SUBSISTENCE

目的	敌人	时间	附加条件
生存到时间结束为止	无限刷新	3:00	杀死敌人会回复部分体力

推荐方法：前期和中期可以在场景中央二段跳后利用拖拽、牵引和大剑的 YY・YY 来一直维持在空中输出并杀敌回血的状态（手会比较累），后期会刷出来武士，因为剩余时间不多了，所以不想和他周旋的话也可以躲着他来打其余的杂兵。

SHENANIGANS

目的	敌人	时间	附加条件
全灭敌人	红蓝猴子 魔女	–	无

推荐方法：先用手里剑的 B 键攻击束缚着蓝猴子，然后再用 B 键攻击迅速破坏魔女的护罩，集中火力干掉魔女后，再回过头来一边束缚蓝猴子，一边用拳套的 YYY+ 拖拽来屈死红猴子，最后再单挑蓝猴子，因为没有时间限制，总体难度不高。

但丁篇成就攻略

成就数量	1000 点 /48 个（不含 DLC）
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	30 小时以上（视技巧而定）
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

《鬼泣 DMC》的成就难度中等，相较于《鬼泣 4》的成就设计对于玩家的门槛来说要低很多。就构结而言，剧情类、收集类、数量累积型、特殊条件型、挑战型的分布和安排比较合理，没有特别难为玩家的成就，但也不会让你觉得过于轻松。全成就之路至少需要经历 5 遍流程，还得算上收集和刷评价的部分。推荐顺序如下：

1. 最低难度打过第 10 关。这个阶段主要是熟悉操作，一路猛冲就行，除了就在手边的收集要素，其他的都不用刻意去找，因为有相当一部分在能力不全的情况下是拿不到的。

2. 选 Nephilim 难度从第 1 关开始打，参照攻略以全收集为目标，完成一周目。但是因为钥匙有分类的设定，有一些秘密任务可能暂时进不去，可在取得钥匙后补完，补到了可以直接退出，不必完成这一关。

3.Nephilim 难度还有个目标是全关卡 SSS 评价，建议是在完成了一关的收集之后反复挑战，直至达成 SSS 评价才换下一关，效率上会高一些。时间和完成度只计算倍率，华丽度是评价的关键，所以减少受伤，维持高华丽等级很重要。必要时可使用少量回复道具，因为相比死亡接关，使用道具扣的分要少很多。

4. 经过 Nephilim 难度全 SSS 和秘密任务的锤炼，玩家的操作熟练度应该没什么问题了，接下来就要挑战 SOS 和 DMD 难度了。这两遍流程由于敌人强度和配置改变，难度上升会比较明显，但是因为对评价没有要求，无论是接关、用道具还是避开非强制战斗,都是无所谓的。只求过关的话，有一定动作游戏基础的玩家都不会有太大压力。

5. 一击死的 HOH 和 HAH 难度听着吓人，但是 DMD 通关之后有无限魔人，加上接受了 DMD 洗礼的玩家技术精进，同时本作的检查点比较多，没有接关和评价方面的压力，最后两遍完全可以放松心态，泰然处之。

6. 如果五遍下来还没有拿下全成就，那应该是漏了几个关卡里的“彩蛋”（第 1、6、16、17 关），要么就是红魂还有没有消费满 5 万，杀人数还不够 5000。总之已经难不倒各位玩家了。

Time to go to work guys! 10点
成就说明 首次提升技能

It's got to stay in the family 10点
成就说明 取得恶魔武器 Arbiter

Come on Puppy. Let's go! 20点
成就说明 干掉第 1 关的 BOSS

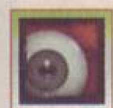
Thing drives me crazy 10点
成就说明 取得天使武器 Osiris




Only kind of gift worth giving 10点
成就说明 取得空中滑翔能力 Angel Boost


Flock off, feather-face! 20点
成就说明 干掉第 6 关的 BOSS


This baby sure can pack a punch 20点
成就说明 取得恶魔武器 Eryx


He's a demon too 10点
成就说明 帮助 Phineas 取回他的眼睛


You are not a Human, are you? 10点
成就说明 取得恶魔变身能力

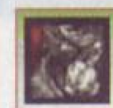

No talking! 20点
成就说明 取得天使武器 Aquila


More than just a few sparks 10点
成就说明 取得霰弹枪 Revenant


Whatever, Lady 20点
成就说明 打败第 14 关的 BOSS


You're not going to shoot me 10点
成就说明 取得爆炸枪 Kablooey

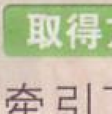

It's time to finish this! 10点
成就说明 帮维吉尔打开地下室


Cleaning up his Dad's mess 20点
成就说明 干掉第 19 关的 BOSS


The end? Don't bet on it 40点
成就说明 任意难度一周目游戏通关
取得方法 以上均为剧情成就，一周目通关时均可获得，不会遗漏。


Looks like it's your lucky day 10点
成就说明 无伤完成任意一关
取得方法 通常情况下，第 15 关无伤是最简单的，因为战斗场次少，关卡又短。方法特别一点的，就是 Heaven or Hell 难度用上无限魔人，无伤还是挺轻松的。


Every hero has a weakness 10点
成就说明 完成第 17 关没有被火焰灼伤过


取得方法 比较难的是最后几处需要牵引飞跃的平台，时间卡得比较死，启动时最好能有一点提前量，不要等火焰完全消失时再抓。如果失误了，可以选择从上一个检查点重新开始，这样也是允许的。


It's only the rain 10点
成就说明 在第 1 关利用旋转飞轮杀死 10 个敌人
取得方法 站在飞轮下方用挑空技即可。


A man with guts and honor 10点
成就说明 在第 6 关到达终点前杀死所有的敌人
取得方法 如果觉得时间比较紧的话，这个成就可以放到 Heaven or Hell 难度再拿，那就太简单了。


Now my coat's all charred 10点
成就说明 在第 16 关没有被激光机关打到过一次


Where does the time go? 10点
成就说明 同样是 Heaven or Hell 难度，纯 BOSS 关卡，几秒钟就能过关。


For Tony Redgrave 10点
成就说明 仅使用枪械杀死 50 个敌人


In the name of my father 10点
成就说明 仅使用恶魔武器杀死 100 个敌人


You'll never have her fire 10点
成就说明 仅使用天使武器杀死 100 个敌人


Impressive 10点
成就说明 干掉 100 个恶魔

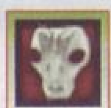

Bring it on! 20点
成就说明 干掉 1000 个恶魔


Looks like we have a winner 30点
成就说明 干掉 5000 个恶魔
取得方法 一般来说通五遍也杀不够 5000 个敌人，最快刷杀敌数的方法是装备无限魔人，选择隐藏任务 A TASTE OF HEAVEN，这个任务有 11 个敌人，但丁和敌人全是一击死状态，敌人出现时立即变魔人，敌人全部浮空失去防御能力，但丁双枪连胜，几秒钟就能杀 11 人。之后立即按 START，选择重新挑战任务，就可以省去读盘时间，继续刷杀人数。如此反复，非常快捷。




Sensational! 10点
成就说明 连击等级第一次达成 SSS


It's showtime. Come on! 20点
成就说明 取得 1500 的华丽度奖励


This is my kind of rain 10点
成就说明 消费 1 万红魂


Absolutely crazy about it 20点
成就说明 消费 5 万红魂
取得方法 对于高手来说，这可能是最晚拿到的成就，因为买完体力和魔力上限，其他道具没有购买的必要。ACT 相对苦手的玩家倒是会在 DMD 难度时拿药堆过一些难点战斗。总之为了全成就，红魂不必节省。


Let's rock, baby! 10点
成就说明 但丁的体力槽达到最大值


You can't handle it 10点
成就说明 但丁的魔力槽达到最大值
取得方法 体力和魔力达到最大值与完成全部秘密任务相关联，同时需要在商店购入提升上限的道具。


Power... Give me more power! 20点
成就说明 习得但丁的所有技能
取得方法 后期才能获得足够的技能点数，升满全技能。之后技能经验值会全部转换成红魂，对红魂消费的成就会有帮助。


Dude, the show's over! 10点
成就说明 找到一把钥匙


Let's welcome chaos! 10点
成就说明 打开所有的隐藏门


And you are set free 10点
成就说明 解放一半的失落之魂


Fill your dark soul with light 20点
成就说明 解放所有的失落之魂
取得方法 收集相关成就在流程攻略中有详细说明。


Keeps getting better and better 40点
成就说明 完成所有关卡和秘密任务（难度不限）


Stylish! 10点
成就说明 任意一关达成 SSS 评价


Too easy! 40点
成就说明 Son of Sparda 难度通关


Devils never cry 100点
成就说明 Dante Must Die 难度通关


This is what I live for! 10点
成就说明 Heaven or Hell 难度通关


And welcome to Hell! 100点
成就说明 Hell and Hell 难度通关


Jackpot! 80点
成就说明 Nephilim 难度全关卡达成 SSS 评价


This party's just getting crazy! 20点
成就说明 完成 10 个秘密任务


One hell of a party! 50点
成就说明 完成全部的秘密任务

维吉尔篇

入门指南

维吉尔的基本特征

维吉尔的操作和但丁基本相同，但他没有二段跳，不过回避动作有瞬移效果，会增加一段移动距离，有不少地方需要运用到跳跃→空中滑翔→空中瞬移这样的移动方式。不推方向，单按LB键为垂直升空、单按RB键为原地消失再出现，动作不同，但无敌时间是一样的。维吉尔只有一把阎魔刀，在天使形态和恶魔形态下武器的样子不会变化，但招式会有比较大的区域。射击系武器只有幻影剑，天使状态和恶魔状态下的幻影剑与但丁的拖拽和牵引能力类似，算是异曲同工。维吉尔的魔力可用于发动幻影剑阵以及分身，并且在魔力足够的情况下能重叠使用。

ABILITIES（通用技能）

名称	指令	作用
JUMP	A	通常跳跃
ENEMY STEP	空中靠近敌人后 A	借助敌人跳跃后会重置空中的跳跃次数
EVADE	LB/RB	回避，配合左摇杆可以往指定的方向回避
TRICK UP	LB	原地腾空，有短暂无敌，个别收集要素需要借助此技能来取得
TRICK UP	RB	如果在空中使用为快速落地，地面使用为原地消失在立即出现，有短暂无敌
ANGEL BOOST	空中 LT+A	滑翔
VERGIL ANGEL LIFT	天使之力状态中 X	天使牵引
VERGIL DEMON PULL	恶魔之力状态中 X	恶魔拖拽

YAMATO（阎魔刀）

名称	指令	作用
SLASHER	YYY	通常连段，但第三段较慢，因此全数使出的情况不多
SLASHER,LEVEL 2	YYY	增加通常连段的攻击力
SLASHER EMBED	YYY	进一步增加通常连段的攻击力，且最后一击命中时会自动给敌人插上幻影剑
CROSSCUT	YY・YYY	通常连段 2，同样是第三段判定的发生较慢，敌人多的时候用处不大
CROSSCUT,LEVEL 2	YY・YYY	增加通常连段 2 的攻击力
UPPERCUTSLASH	B	挑空攻击，长按时维吉尔会一同浮空，常用的连段主力招式之一
JUDGEMENT CUT	Y 蓄力	松键后会向前方中距离的位置制造出剑气乱舞
JUDGEMENT CUT CHARGE	Y 蓄力	剑气乱舞的范围更广
PERFECT SLICE	Y 蓄力后适时松键	不仅演出效果有所变化，剑气乱舞的攻击力更高
AERIAL RAVE	空中 YYY	空中的基本连段，泛用性很广
AERIAL RAVE,LEVEL 2	空中 YYY	增加空中连段的威力
AERIAL RAVE EMBED	空中 YYY	进一步增加空中连段的威力，且最后一击命中时会自动给敌人插上幻影剑
HELM BREAKER	空中 B	叩落攻击

YAMATO ANGEL MODE（阎魔刀－天使之力）

名称	指令	作用
RAPID SLASH	LT+Y	拔刀冲刺，在冲击的轨迹中留下带有攻击判定的剑气
RAPID SLASH,LEVEL 2	LT+Y	增加拔刀冲刺的攻击力
FLARE	LT+B	旋转自身的同时挥剑攻击，范围广
FLARE,LEVEL 2	LT+B	增加旋转攻击的威力
RISING STAR	LT+B 蓄力	松键后维吉尔会腾空，同时会将被命中的敌人浮空（对个别敌人无效）
RISING STAR,LEVEL 2	LT+B 蓄力	增加 RISING STAR 的攻击力
SOLAR FLARE	LT+B 蓄力后适时松键	演出效果有所变化，范围更广威力更高
ORBIT	空中 LT+Y	常用的主力空中连段，可以在最后一段叩落判定发生之前衔接其他招式
ORBIT,LEVEL 2	空中 LT+Y	增加空中连段的威力
ORBIT EMBED	空中 LT+Y	进一步增加空中连段的威力，且最后一击命中时会自动给敌人插上幻影剑
AERIAL FLUSH	空中 LT+B	在空中向敌人发出剑气
AERIAL FLUSH,LEVEL 2	空中 LT+B	增加空中剑气的攻击力
AERIAL FLUSH EMBED	空中 LT+B	进一步增加空中剑气的攻击力，命中时会自动给敌人插上幻影剑

YAMATO DEMON MODE（阎魔刀－恶魔之力）

名称	指令	作用
DIVORCE	RT+YYY	攻击力大的三连斩，但是每一击判定之间的空隙较大，除非有剑阵护体，否则风险较大
DIVORCE,LEVEL 2	RT+YYY	增强三连斩的攻击力
VOLCANO	RT+B	以自己为圆心在地面制造出小范围的冲击波击退敌人
VOLCANO CHARGE	RT+B 蓄力	制造出的冲击波能将小型敌人浮空
ATOMIC	RT+B 蓄力后适时松键	冲击波基本能将所有类型的敌人浮空（BOSS 级别的除外）
KILLER BEE	空中 RT+Y	在空中往斜下方向使出一记飞腿
KILLER BEE,LEVEL 2	空中 RT+Y	增加飞腿的攻击力
DRIVE	空中 RT+B	叩落攻击
DRIVE EMBED	空中 RT+B	增加叩落攻击的威力并且给敌人插上幻影剑
STOMP	空中 DRIVE 后追加 RT+B	叩落攻击后维吉尔追加一次叩落判定且本体也会落到地面，高度越高威力越大
STOMP,LEVEL 2	空中 DRIVE 后追加 RT+B	增加 STOMP 的攻击力

SWORD ILLUSION（幻影剑）

名称	指令	作用
SUMMONED SWORDS	X	幻影剑，远程飞行道具，会自动锁定敌人攻击
SUMMONED SWORDS,LEVEL 2	X	增加幻影剑的攻击频率
SUMMONED SWORDS,LEVEL 3	X	进一步增加幻影剑的攻击频率
SPIRAL SWORD	X 蓄力	消耗 4 格魔力发动的幻影剑阵，代表招式之一，召唤出来的 4 把幻影剑会一直围绕在维吉尔的周围，每一把幻影剑都有攻击判定
SPIRAL SWORD,LEVEL 2	X 蓄力	幻影剑阵召唤出来的幻影剑数 +1
SPIRAL SWORD,LEVEL 3	X 蓄力	幻影剑阵召唤出来的幻影剑数 +2
BLISTERING SWORDS	A+X	消耗 1 格魔力召唤出数把幻影剑自动攻击眼前的敌人
STORM SWORDS	连续往同一个方向推动两次左摇杆后 A+X	消耗 1 格魔力在敌人周围召唤出剑阵，命中时敌人会被浮空

DOPPELGANGER（分身）

名称	指令	作用
DOPPELGANGER	LS+RS	持续消耗魔力召唤出分身
DOPPELGANGER MODE SWITCH	分身状态中十字键左／上／右	可以改变分身处于的状态，十字键左为天使之力状态、上为通常状态、右为恶魔之力状态
DOPPELGANGER DELAY SWITCH	分身状态中十字键下	输入完十字键下方向后分身会处于短时间内记录维吉尔本体动作的状态，记录时间结束后会自动读取记录过的动作

关于杂兵战

维吉尔虽然武器招式不及但丁丰富，但对于高手来说一样可以打得十分华丽。当然，对于普通玩家来说，我们只要掌握一两套最易于操作的连技就可以了。维吉尔在有魔法时比较无脑，消耗四格魔力发动护身剑阵，然后按住RT键交替按X和Y键，只看过敌人一个一个被拉过来秒掉，同时华丽度等级很快就能升至SSS，对于过关评价也会大有帮助；对付上级杂兵再加个分身，同样可以秒杀。没魔力时主要找容易浮空的低级杂兵打空中连技，不仅安全系数较地面战更高，还能较快削减敌人数量并积累魔力。空中连击套路推荐"B键按住浮空后XX・LT+X・XX・LT+X・RT+BB"，中间的XX・LT+X可视情况多打几轮，但也要注意随时回避一些空中敌人的攻击。新敌人IMPRISONER算是中BOSS级别，很难只靠一轮剑阵+分身的猛攻将其战翻，它狂暴化时还是耐心等待机会为妙，不宜硬拼。

VS 维吉尔

这个DLC中只有一场正真意义上的BOSS战，打的是维吉尔自己。由于维吉尔没有霰弹枪，BOSS发出的剑阵只能回避或硬砍回去，受伤的风险比较高，只能受伤三次的HAH难度第5章是整个DLC中最大的难点。其实想要无伤打败自己并非特别困难，各路高手已经开发出了多种无伤速杀法，这里介绍一种基本没有什么操作难度的打法，BOSS战的三个阶段你只要掌握三次机会就能把BOSS屈死，因为BOSS对刚才介绍的空中连技并不免疫，浮空后XX・LT+X可以一直砍，浮空高度变低时可以踩着BOSS跳一下，这样一来高度会提升一点，在将体力打到进入下一阶段的临界点时用RT+BB收尾，可以赚取一些华丽度分数。第一阶段的攻击机会主要是BOSS空中垂直下劈和连续瞬移斩击最后一下，成功回避后可以放一个RT+Y的幻影剑让BOSS出现大硬直，然后迅速接近打浮空，一套空中无限连带走。第二和第三阶段增加了空中飞踢的机会，用跳跃回避后就能施展连技了，非常方便。



剩下的问题是如何回避BOSS进入心脏后的攻击。幻影剑阵必须有节奏地回避，等剑阵动了发出音效时再按回避键，不能太早！第二阶段的剑阵比较慢，第三阶段要快很多，要适应节奏的变化。地面刺出的巨大幻影剑则要瞬移得早一些，尽快移出判定范围，第三阶段大剑变成四把，对瞬移方向有一定要求，回避难度不大，只是在攻击突然转换成剑阵时要马上转变回避节奏。通过前几个难度时的反复练习，在HAH难度中就能够实实在在控制受伤次数了。

流程收集指南

这个DLC一共有6个关卡，第5章为BOSS战关卡，没有收集要素，其他关卡分布着数量不等的"失落之魂"和"生命结晶"。每四块生命结晶可组合成一个十字架，令体力上限得到提升，第2章有惟一个完整的十字架可供收集，部分体力上限和魔力上限要在商店中直接购买。注意！第6章有几个收集需要事先习得踩着敌人跳跃和LT+B键蓄力的升空技能才能取得。其他收集的位置大都比较明显，但有少数收集需要一定的跳跃技巧才能取得。

第1章



失落之魂1. 一场杂兵战后进入室内，向前走一点后左拐。

生命结晶1. 取得失落之魂1后往前走，在墙角明显位置。

生命结晶2. 出房间后在右后方的平台，先用拖拽制造出前方的平台，然后往前移动一小段路再利用前方右边的平台绕回去生命结晶的地方。

失落之魂2. 蓝色牵引点先别上去，向左侧移动就能发现。

生命结晶3. 跳过地板裂口，打破右侧墙壁后取得。

失落之魂3. 战斗过后，向前走一点后左拐。

生命结晶4. 在破败的建筑物中移动时，看到右侧有窗台就翻过去。

失落之魂4. 连续第二个蓝色牵引点的下方。

第2章

生命结晶1. 使用第一个蓝色牵引点后转身，用向前跳跃、LB（注意不要输入任何方向）增加浮空高度、滑翔再瞬移到对面的平台，稍有难度，多试几次即可。

生命结晶2. 进入第一个传送门后从右边走，在一个大平台左边的半高平台上。

生命结晶3. 进入第一个传送门后从左边走，一直往前移动会看到第一个绿色加速环，先不要过去，就站在当前稍大的平台上往左侧水平移动视点即可看到远处的生命结晶。

失落之魂1. 还是同一个平台，右侧有往下的楼梯，失落之魂就在下方。

失落之魂2. 利用第一个绿色加速环移动后可以看到一个高高的拱门，穿过拱门转身查看拱门上方，有蓝色牵引点，上去即可找到。

失落之魂3. 连续两个绿色加速环移动到下一个平台，在左后方的角落里。

十字架1. 落下陨石时注意右侧，在一个非目标方向的平台上。

第3章

失落之魂1. 从起点正面的门左侧绕到后面，上方平台上有一个。

生命结晶1. 由起点正面的门进入，下一个平台转右。

失落之魂2. 在必经之路用幻影剑让巴士显形变成可站在上面的平台后，先跳到紧贴着巴士前方的另一台巴士上，然后向右90度的平台滑翔过去，在上方墙壁背面发现目标。

生命结晶2. 连续两辆需要用幻影剑显形的巴士处，左边有个红色拖拽点，拉出平台后跳过去。

生命结晶3. 扁但丁的剧情过后往回走，在左侧上方的角落里。

失落之魂3. 回到刚才的长廊，在右侧铁栅栏后面。

失落之魂4. 战斗过后从走廊跳到对面走廊后，转身跳到刚才走廊的右侧外墙处就能找到。

生命结晶4. 巨大天使像场景，移动时多看看左下方，前进几个平台后就能发现。

第4章

生命结晶1. 第一场战斗后往前走跳到左侧平台，连续3个蓝色牵引点后便可到达碎片所在平台。

失落之魂1. 来到传送门前往右看，在不远处就能看到。

生命结晶2. 入口塌方的过场过后，打碎右侧木围栏后即可看到。

失落之魂2. 打碎正前方的木围栏后进入战斗区域，战斗结束后从前方的小门穿过去，然后转身查看右上方，利用牵引点来到上方后再调整视点跳到对面失落之魂所在的平台上。

生命结晶3. 继续往前走会看到需要用幻影剑显形的平台，不要跳过去，往右转90度，跳到远处平台，再绕到石头背后。

失落之魂3. 进入传送门后，转身跳上传送门右后方的平台上。

失落之魂4. 进下一个传送门后会来到桥梁前方，不要上桥，原地将视点调整到2点钟方向，失落之魂就在远处的平台上。来到桥中央，从桥右边跳到下方的平台，然后在平台上跳跃→LB增加浮空高度→滑翔→瞬移即可抵达平台。



生命结晶4. 过桥后看到女神像，在女神像的右侧下方。

第6章

失落之魂1. 战斗过后跳过第一个平台，转身在右边墙角。

生命结晶1. 进门之前门的右边，十分明显。

失落之魂2. 在大门的上方，跳跃后按LB增加高度即可看到。

失落之魂3. 在地板塌陷处跳入左侧缺口，失落之魂在上方。

失落之魂4. 大门关闭的动画后会出现大批敌人，在大门下方利用LT+B键蓄力腾空，然后再按LB键增加高度即可碰到失落之魂。

生命结晶2. 全灭敌人后从右侧断墙处往里看可以看到一块碎片，用LT+B键蓄力可以跳进去。

生命结晶3. 回到正路，由前方蓝色牵引点上去平台后，右侧明显位置有碎片。

生命结晶4. 下一个战斗场地的上方有个小平台，这里需要利用敌人连续踩跳升空才能到达，操作是按住RT后A和X键交替按，达到一定高度后就可以滑翔到平台上了。

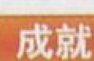
生命结晶5. 全灭敌人后，经蓝色牵引点到上方，左转角落里有最后一块碎片。

失落之魂5. 紧接着出小门右转，墙上有最后一个失落之魂，收集完毕。

维吉尔篇成就攻略

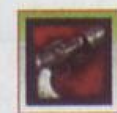
成就数量	250点/10个（付费DLC成就）
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	15小时以上（视技巧而定）
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

仅从DLC角度来说，其成就算是有些难度的，全部取得的耗时一般在15小时以上，一遍收集、五遍流程怎么都跑不掉。推荐顺序是一遍最低难度完成全部收集，同时也开启了维吉尔的各项能力；接下来打Nephilim难度，全关卡全SSS需要一点技巧，但因为评价标准不高，所以阻力不大；SOS、HOH顺着打就行了，反正也没有评价方面的要求，过程中应该能把全能力升满；VMD难度如果有压力可以买上一堆回复药硬嗑过去，多余的红魔石反正也没什么用；HAH算是难点，目前只有2%的《鬼泣DMD》玩家顺利通关，但其实此时已经开启了无限魔人，剑阵重叠分身，大多数杂兵战也就是一路碾压罢了，真正麻烦的只有第5章的BOSS战，上面已经介绍了可操作性强的简单应对方法，祝大家顺利解锁全部成就！

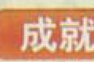

We have an uninvited guest 10点

成就说明 干掉一个新敌人WISP


You don't belong here 10点

成就说明 干掉一个新敌人IMPRISONER


Our souls are at odds brother 20点

成就说明 完成"维吉尔的陨落"的全部章节

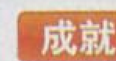

I've come to retrieve my power 30点

成就说明 维吉尔的体力、魔力和技能全部升满


Might controls everything 20点

成就说明 取得所有收集要素（难度不限）


I'll try it your way for once 50点

成就说明 Nephilim难度的全部关卡均取得SSS评价


I need more power! 20点

成就说明 完成Son of Sparda难度


This is the power of Sparda! 40点

成就说明 完成Vergil Must Die难度


Now I'm a little motivated! 10点

成就说明 完成Heaven or Hell难度


You're not worthy as my opponent 40点

成就说明 完成Hell and Hell难度

文 稀饭 美编 NINA



在已经把所有收集拿齐并通关了超级士兵难度后，我回过头来看《孤岛危机 3》给我带来的游戏体验，仍然觉得有点矛盾。本作的游戏内容充实，也没有出现什么很致命的缺点，网战部分的乐趣比起前作有所提升，也没有在难度上过于刁难玩家，整个游戏过程没有任何令人不愉快的地方。但尽管是这样，当游戏结束了以后，我却总是觉得缺了些什么，归结起来，就是在看到如此多令人赞叹的场景，令人惊讶的大场面后，却有一个问题缠绕在我心头：为什么把力气都花在这些锦上添花的地方，却没有去努力把游戏做得更好玩一点？如果非要说明显的缺点，本作惟一令人遗憾之处应该就是在这里，《孤岛危机 3》有着令人惊异的画面表现，却没有在制作游戏内容上拥有类似的野心，所以它既是如此令人赞叹，又是如此令人遗憾。我丝毫不怀疑系列下一作画面表现，但我期盼下一作更接近一款游戏，而不是一款大型游戏引擎演示。

孤岛危机3	EA	主视角射击
X360 Crysis 3		美版
2013年2月19日	1人/多人在线	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

系统

CRYSIS 3

界面元素解析



1. 准星（超级士兵难度没有虚拟准星，只有武器本身的准星）
2. 小地图
3. 威胁等级槽
4. 角色所处姿态
5. 武器弹匣容量与携带弹药数量
6. 十字键对应功能
7. 目前所装备的枪械
8. 能源槽

操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	察看
X	上弹/长按为与物品互动
Y	变换武器/双击为榴弹
A	跳跃/长按为威力跳跃
B	蹲下
RB	匿踪切换
RT	射击
LB	装甲切换
LT	瞄准
RS	肉搏
LS	疾奔
十字键↑	面甲切换/长按为开启纳米视觉
十字键↓	选择狩猎弓
十字键←	射击模式切换
十字键→	循环切换炸药
START	暂停选单
BACK	自订纳米服模组/长按为自订武器配件

纳米服能力详解

能源

这个数值会显示在画面右下方，当玩家使用大部分特殊的纳米服能力时都会消耗能源，如果能力是一次性生效，那就是一次性消耗，如果是持续生效，那就是持续消耗，直到取消该能力或能源耗尽为止。当玩家停止消耗能源后，经过大约1秒的冷却时间，能源会快速地恢复至最大值。在游戏过程中，能源的最大值是恒定不变的，所以玩家几乎不可能无限地使用某一种纳米服特殊能力，不过通过特定的纳米服模组帮助，玩家可以减轻某些能力的能源消耗。



威力跳跃与攀爬

发动威力跳跃不难，不过玩家们需要注意的是，这个动作是消耗能源的，而且消耗量还不小，所以平常如果没有必要，使用普通的跳跃即可，只有在遇到无法跨越的巨大障碍或需要到达高处时才使用威力跳跃。无论是使用跳跃还是威力跳跃，当玩家能够触碰到某个平面的边缘，而本身的跳跃高度又不足以停留在平面上时，角色会自动发动攀爬动作，到达该平面上。

匿踪模式

进入匿踪模式后，角色身体会渐渐被折射光源的纳米层覆盖，从而在一定程度上变得透明，这种状态下，除非处于极近的距离，不然敌人无法察觉到玩家的存在，又或者对方使用特殊能力扫描玩家，和用EMP暂时瘫痪纳米服的能力才能够打破隐匿状态。但是匿踪模式会持续地消耗能源，其消耗速度取决于玩家的移动速度，移动越快消耗越快，不过哪怕是在静止不动的状态下，能源仍然会被缓缓地消耗。注意，虽然这个模式下敌人不会察觉到玩家的身影，但如果没有对应的模组帮助，敌人仍然会听到角色的步声，所以匿踪模式下快速移动并不是个好的用法，只能用于在掩体间快速转换。另外，在这个模式下发动隐匿击杀时，如果没有特定模组的帮助，角色会短暂地现出身影，有被其他敌人察觉到自己存在的风险。最后，如果使用没有消音的武器，在匿踪模式中开火会迅速耗干能源，而如果使用消音武器则可以降低开火对于能源的消耗，但无论如何，在该状态下用枪械射击都会一定程度上消耗能源，所以走潜行路线的玩家最好记住这一点，避免打乱自己的潜行计划。

装甲模式

和匿踪模式相反，装甲模式的用途是加强角色对抗伤害的能力，开启后，角色遭到攻击时并不会受伤，但会损耗能源，直到能源耗尽后敌人的攻击才会对角色造成伤害。不过需要注意的是，无论是否受到伤害，装甲模式都会持续地消耗能源，虽然速度并不快，但却足以保证玩家不能够时时处于装甲模式中，而且在这个状态下，玩家的移动速度会略为降低，并且在疾奔时无法得到纳米服强化帮助，奔跑的速度也会降低。除了一般的枪械、能量和近战伤害外，装甲模式还可以吸收其他一切形式的伤害，包括掉落和爆炸伤害，所以玩家可以在预期自己会受到猛烈伤害时立刻开启装甲模式保命。

肉搏与威力踢腿

虽然消耗量很低，但是肉搏是需要消耗纳米服能源的，幸好玩家使用的机会不多，所以只靠肉搏把能源耗尽的情况并不多见。另外，肉搏有连击的概念，玩家如果连续按下肉搏键，角色会使出连环拳猛击敌人，对付某些强度不高的敌人时，连续两三下连击足以立刻搞定对方。威力踢腿的发动条件和肉搏类似，不过需要玩家靠近某些可以被踢飞的障碍物，并看到提示后才可以使用，发动后角色会摆出踢腿动作发动一次威力强大的踢击，将物品整个踢飞，此时处于物品前进路上的敌人将会被撞倒，甚至被杀死。



疾奔与滑铲

在处于普通状态下时，玩家启动疾奔可以获得纳米服的强化帮助，用极快的速度奔跑。虽然这个能力得到了纳米服的帮助，不过并不消耗能源。在奔跑过程中输入蹲下指令，角色就会发动滑铲，此时角色的身体高度和蹲下差不多，并且会随着前进的方向滑行一段距离。在滑铲途中，玩家可以转动视角和射击，而如果这时候玩家突然更改移动方向，滑铲会立刻中止。滑铲完成后角色会处于站立状态，如果玩家想要靠滑铲躲进低矮的掩体，记得完成动作后多输入一次蹲下指令。



面甲、纳米视觉与黑客能力

面甲与纳米视觉组合，构成了玩家侦查战场的两大利器，前者可以远程标出场景中的各种元素，包括敌人、武器、弹药补给和各种收集要素，后者则让玩家拥有热能视觉，可以在低光环境观察敌人的位置，靠着两者帮助，玩家可以全面掌握敌人的分布，对于走潜行路线的玩家来说，这是项非常重要的能力。开启面甲不消耗能源，不过在此状态下玩家不能够攻击，也不能够奔跑，作出任何其中一项行动将会立刻解除面甲状态。而纳米视觉没有类似的限制，玩家可以在纳米视觉中进行任何行动，但这项功能会缓慢消耗能源。值得一提的是，这两项能力并不冲突，玩家可以在开启面甲的时候一同开启纳米视觉。同时，各位玩家要记得，这两种能力都有自己的视野范围，当物品或生物的位置超出了两种能力的视野范围，它们的功能也就对其失效了，玩家必须靠近到足够近的距离后才能够让其出现在面甲和纳米视觉的视野中。

当玩家处于面甲状态中时，将准星移向某个物体，并停止一段时间，该物品会被标记，这一功能适用于绝大部分可以被面具所标出的物品和生物，不过有一些类似异形潜行者（Ceph Stalker）之类的特殊敌人不能够被标记，玩家只能够用面甲观察。对于部分纯机械物体，例如炮塔和异形机械虫，他们在面甲模式中除了代表自身的倒三角形标记，上方还有一个锁形图标，表示角色可以利用纳米服的能力来入侵对方的系统，将其转变为友善目标，帮助玩家战斗或自毁。

入侵系统需要玩一个简单的黑客游戏，屏幕上会有数个入侵节点出现，他们会从左到右地逐个触发，被触发的节点会上下摆动，玩家需要在节点进入特定的方框并变成黄色时按下X键，就可以成功入侵一个节点，将所有节点入侵完毕就可以控制该目标。这个画面右上角会有信号标志，随着时间推移信号会不断减弱，而错误地输入指令也会减弱信号，一旦信号中断，不但入侵失败，角色的能源也会受到损耗。

因为入侵可以在较远的距离进行，而且期间角色无法移动，建议玩家先进入匿踪模式，再尝试入侵。

自订纳米服模组与自订武器配件



自订纳米服模组是本作新加入的系统，取代了上作的角色强化，玩家不需要再收集异形身上的纳米细胞，而是需要寻找地图中隐藏的纳米升级装备。模组界面被分为四列，每一列代表其中4个模组，也就是共有16个模组，这些模组可以带给玩家不同的增益，但每一列的模组中玩家只可以选择其中一个，所以玩家需要针对自己的打法进行配置。一开始，所有模组都被锁住，玩家需要消耗找到的纳米升级装备来解锁，然后将其旋转至最下方的黄色槽处，这时模组就视为被玩家装备上了。自订纳米服模式允许玩家保存三套模组配置，分别对应Y键、X键和B键，长按对应的按键直到进度条走完后就会保存下对应的方案，以后玩家只要单击对应的按键就会自动装备方案中的模组。

模组本身可以给玩家带来增益，但还有内置熟练度，会显示在模组数据的下方，里面会列出特殊的条件，需要玩家累积满这一条件后，才会得到用星号标明的最大值能力，进一步强化模组的功能。熟练度的达成条件一般和模组提供的增益相关，只要玩家勤于使用相应的战术，蓄满熟练度不会花上太多功夫。

自订武器配件主要用于修改武器本身的性能来配合玩家目前所采用的战术，最典型的例子就是走潜行路线的玩家会为武器配置消音器，而且不会采用容易暴露自己位置的光束瞄准镜，而走强攻路线的玩家则会采用加强威力的枪管和特殊的弹药，并选择能够发射榴弹的下挂发射器。

无论是自订纳米服模组还是自订武器配件，玩家都是实时进入该界面，游戏并不会停顿，所以玩家请记得找个安全的地方再进入这两个界面，又或者起码请进入匿踪模式后再开启。

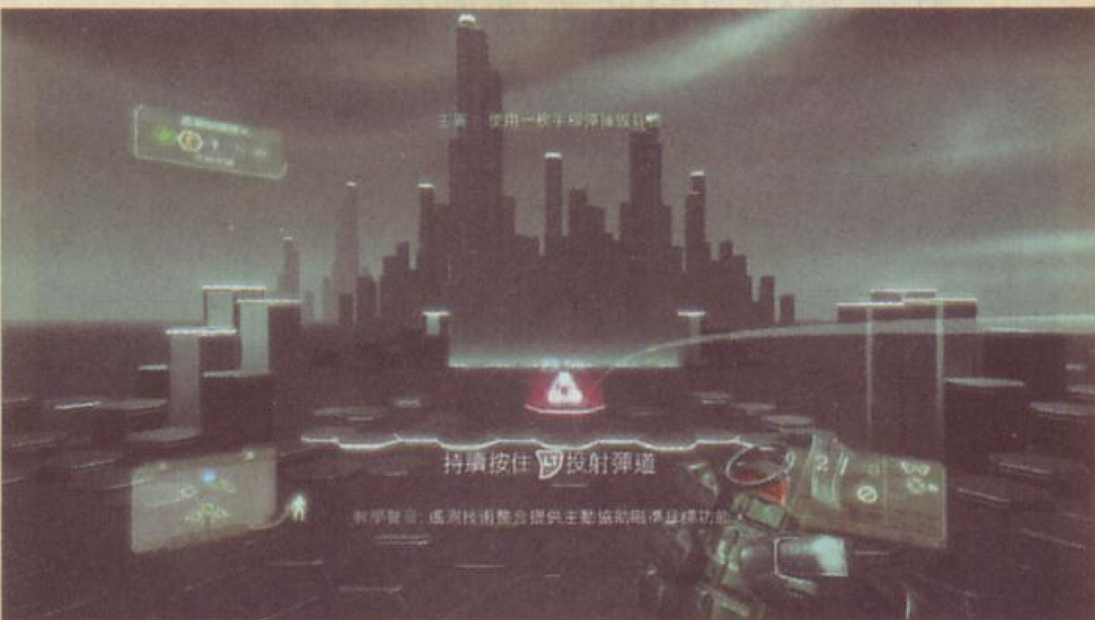


流程攻略

CRYSIS 3

因为本作全成就需要用超级士兵难度（Super Soldier）通关单机战役，所以本次流程攻略以该难度为准。同时，因为本作有繁体中文版，所以剧情部分将不再赘述，留给玩家们自己体验。本流程包含全收集和单机战役成就指引，所有收集品均可通过面甲锁定位置，所以玩家如果按照文字和图片提示找不到物品，在附近区域中打开面甲观察即可找到。

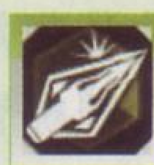
教学关卡 Tutorial



难点提示

本关只是教学，没有难点，但建议玩家们无论是否玩过之前的系列作品都进行一次教学关卡，获得成就“Staying Sharp（罩子放亮）”。

收集与成就一览



Staying Sharp 20点

罩子放亮

成就说明 完成教学关卡。

第1章“人类灭绝后” Post-Human



难点提示

1. 一开始跟随塞可行动，前进路上会碰到第一个黑盒（黑盒1），记得更改武器的配件来适应自己的战术，超级士兵难度没有虚拟准星，敌人强度高，建议加上消音器后用匿踪模式潜杀作为主要战术。

2. 第一个大房间的敌人数量不多，分布很散，用一开始暗杀士兵的房间作为安全室，偷偷杀掉敌人后躲回房间，等着他们检查尸体时再偷袭，期间塞可也会动手，而敌人会出现两个增援，一起偷偷杀掉即可。在最后一个敌人所在的控制室有资料（资料信息1）

3. 获得狩猎弓的剧情后，可以拿走另一个资料（资料信息2）并完成成就“Arrow to the Knee!（饶你一命）”和“Improviser（见机行事）”。这个区域的敌人强度没什么变化，引起注意后也会有增援出现，而且地形要更复杂，不过有着狩猎弓帮助，全灭敌人没什么难度。之后记得不要冲去目的地，在前往目的地前一个房间处有资料可拿（资料信息3），一旦冲过了房间，门会因为剧情而被封闭，而且有检查点，只能退出游戏重打整个区域。同时，在这个区域中，玩家还可以尝试完成成就“Stick Around（动弹不得）”所需要的目标，同时记得杀死敌人后取回箭，不但可以减少损耗，还可以顺便完成成就“Hunter-Gatherer（取之有道）”。

4. 之后按照塞可提示，用控制室窗户作为视线切入点，黑掉门锁即可入内，同时还可以侦测到两个资料（资料信息4，资料信息5），后面的区域中玩家和塞可分头行动，敌人还是CELL士兵，地形本身很适合躲藏，但是引起敌人注意后会有直升机出现，只要被其探射灯照中就会被发现，除非玩家处于匿踪模式。解决方法是杀死一两个敌人引起注意，然后换上空爆榴弹箭头或超级铝热剂箭头，等直升飞机出现后，躲在安全地方对其来上两箭，将其炸毁即可，顺便可以完成成就“Who Needs Rockets?（狩猎弓无敌）”。

5. 在大型反应堆的房间中，入内后沿着走廊右走到尽头，左转，保持装甲状态，会看到不远处的房间里面有资料（资料信息6），这里敌人又多又烦，建议拿到资料后，立刻来到外面的阳台处，从有几个小发电机的方向上方跳下，期间保持匿踪模式，接着躲在发电机后方恢复能量，然后沿着楼梯走上去，先右转进入房间中恢复能量，然后再朝目的地走。后面遇到有两个机械臂的房间中，中央的控制台处有资料（资料信息7）。如果玩家已经搞定了“Stick Around（动弹不得）”和“Hunter-Gatherer（取之有道）”，可以在这里开始尝试完成成就“Maximum Strength（赤手空拳）”。

6. 下一个房间中有弓箭补给，玩家可以尝试完成成就“Be a Pro, use a Bow!（专家都用弓！）”，但记得要起码留下一支超级铝热剂箭头，第二章有用。这里敌人仍然是分上下两层分布，没有真正意义上的捷径可走，建议通过上部空中通道从一边的走廊来到另一边的走廊，用墙壁做掩体潜到目的地，或用狩猎弓清场。

7. 到达目的地后，躲在一旁恢复好能量，开门后立刻进入隐匿，会有两个敌人守在路前方，打开面甲黑掉他们身后的炮塔就可以解决他们，这也是完成成就“Inside Job（窝里反）”的手段。以后玩家只要逢塔必黑，要完成还是很简单的。同时，记得如果想要省下弹药，可以用能够举起的杂物扔到敌人身上，只要用这种方法杀死敌人并没有引起敌人警觉，就可以完成成就“Poltergeist（阴魂不散）”。

8. 在与塞可汇合后关卡就算是结束了，别忘了和他汇合处有本关另一个黑盒（黑盒2），剧情过后，可以取得本关剧情成就“Welcome to the Jungle!（蛮荒时代）”。

收集与成就一览

黑盒1

第一关开始后，玩家所在位置左方的船上货柜附近死去的士兵身上。



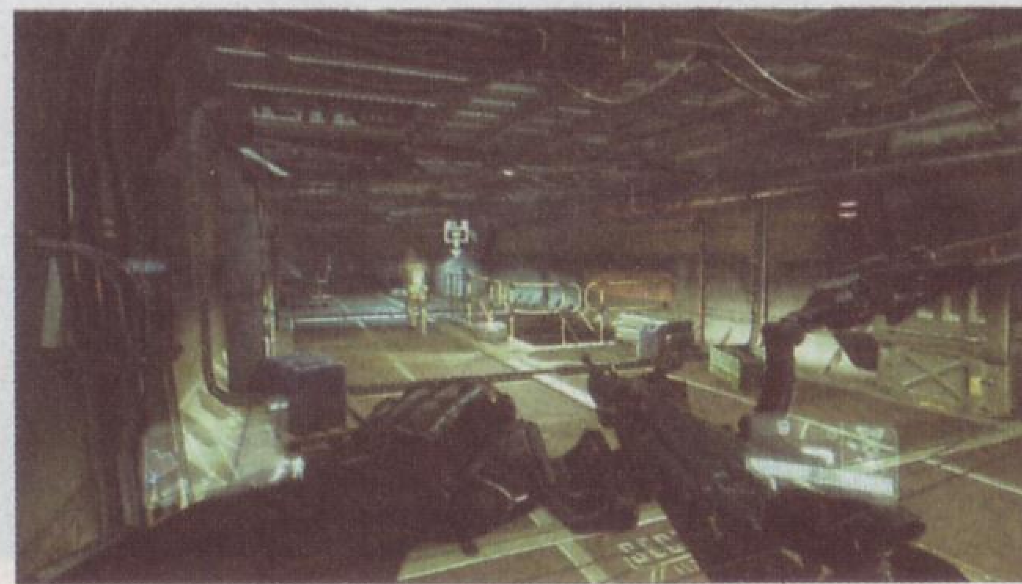
资料信息1

在首个遭遇敌人的房间，最后一个敌人所在的控制室处，控制台后方的桌子上。



资料信息2

获得狩猎弓时所在走廊的尽头。





Arrow to the Knee! 饶你一命 20点

成就说明 使用弓箭射击CELL士兵的膝盖，却不杀死对方。

成就拿法 将弓的拉力调为轻拉，然后换上最普通的碳素箭头，举弓，然后对准敌人的膝盖单击射击键即可。



Improviser 见机行事 15点

成就说明 使用环境元素一击杀死两个敌人。

成就拿法 看到两个敌人位于油桶旁时，立刻用枪械连射油桶，炸死敌人即可，敌人很容易聚集于下层通道一个有两个油桶的地方，多多利用。



Stick Around 动弹不得 15点

成就说明 用弓把累计10个敌人钉在墙上。

成就拿法 在敌人靠近墙壁时，将弓换成重拉，然后射击其躯干，将其钉在墙上，一共需要钉10个敌人，可以利用环境条件多多达成。



Hunter-Gatherer 取之有道 15点

成就说明 累计从被钉住的敌人身上回收10支箭。

成就拿法 达成上一个成就的条件后，来到敌人身边，长按X键从敌人身上拔走箭即可，需要拔10次。

资料信息3

获得狩猎弓区域目的地的前一个房间中，就在塞可所站之处的右后方。



资料信息4

需要黑掉的门锁所在的控制台处。



资料信息 5

塞可入侵电脑处的电脑控制台上。





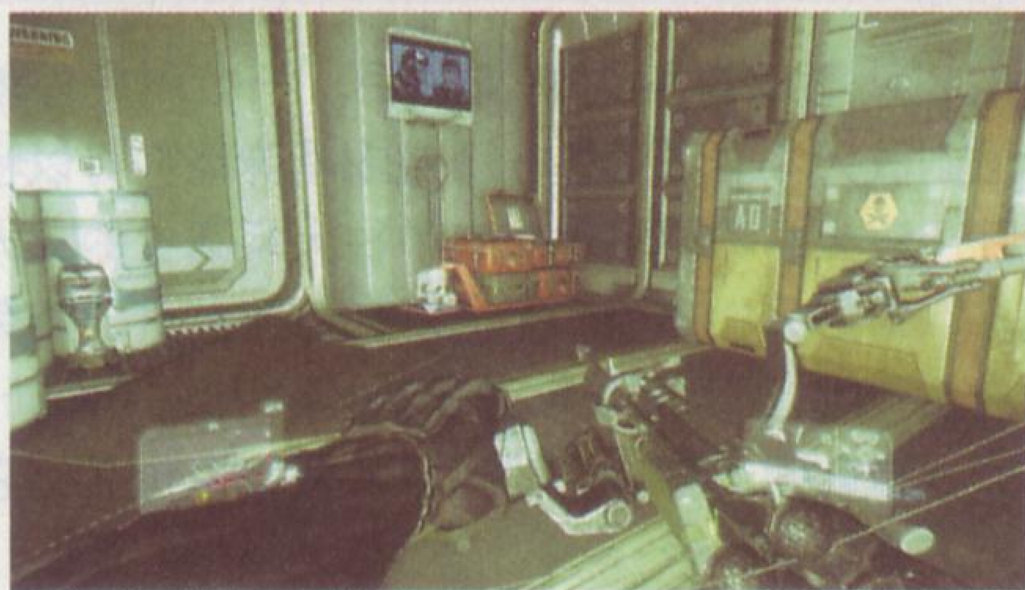
Who Needs Rockets? 20点
狩猎弓无敌

成就说明 在第一章“人类灭绝后”用弓击落一台直升机。

成就拿法 用空爆榴弹箭头或超级铝热剂箭头击落直升机即可。

资料信息 6

大型反应堆所在区域处，入内后右转，到走廊尽头处左转，继续走到尽头并右转，房间中弹药箱旁。



资料信息 7

通过有反应堆房间后的实验室内，两个机械臂下方的工作台处。





Maximum Strength 15点
赤手空拳

成就说明 累计用纳米服能力徒手杀死 25 个敌人。

成就拿法 来到敌人身边，长按 X 键键抓起敌人，然后按下射击键击杀对方，需要完成 25 次。



Be a Pro, use a Bow! 20点
专家都用弓！

成就说明 使用每种弓箭类型杀死 10 个敌人。

成就拿法 普通碳素箭做到这一点不难，其他三种因为数量有限，需要在找到弓箭补给后再逐步完成，尽量在敌人聚集时使用，可以提高效率。



Inside Job 25点
窝里反

成就说明 入侵炮塔并让其杀死其他敌人，需要杀死 10 个敌人。



Poltergeist 10点
阴魂不散

成就说明 累计 10 次不引起其他敌人警觉地用投掷物杀死敌人

成就拿法 对准可举起的杂物长按 X 键，然后对准敌人按下射击键投出，砸死对方，期间不能被发现，共需完成 10 次。

黑盒 2

和塞可汇合时，地上其中一个士兵的尸体上。





Welcome to the Jungle! 15点
蛮荒时代

成就说明 剧情成就，完成第一章即可获得。

第 2 章“欢迎来到丛林” Welcome to the Jungle



难点提示

1. 按照提示获取纳米服升级，就可以解锁纳米服模组，一开始玩家会被奖励 4 点解锁值，尽量按照自己的战斗风格来解锁，不要看到哪个模组解锁需求低就解哪个，那是种浪费。解锁好后立刻长按某一个功能键保存，就可以解锁成就“Perk Of The Job（聪明玩轻松过关）”，同时，记得密切关注模组的熟练度，一旦达到最大值要求，玩家可以迅速换上另一个模组，以尽快解锁成就“Suited-up（装甲护体）”

2. 来到户外，别立刻冲出去，用狩猎弓观察一下附近，看到有鹿就可以完成成就“Bang For The Buck”。之后直走到尽头然后前往右方建筑，可以找到海报（宣传海报）。

3. 躲开空中炮台袭击的方法很简单，就是保持匿踪模式，然后只在实体掩体后方脱离隐身，例如废弃的火车或一些障碍物。记得用面甲观察地雷，然后黑掉，好早日凑够成就“The Gibson（骇客任务）”所需的数量。在搜索三个区域后塞可会给出狙击炮所在的区域，在取得武器的位置，朝着来时方向的左方观察，会看到一个资料（资料信息 1）。异形武器是暂时性武器，使用时玩家会处于一个特殊界面，基本上只能看到能量数值和武器弹量，而一旦按下 X 键或是更换武器，异形武器会立刻被角色丢弃。

4. 解决炮台后会遇到敌人位于水中的情况，电荷箭头可以派上用场了。解决这批敌人后，玩家会遇到一个蓝色的大仓库，左方有一道断裂的高架桥，来到这里后会出现次要目标，需要前往桥后方的沼泽中寻找武器，那里有两个 CELL 士兵，和一个资料（资料信息 2），远程黑掉武器箱开关可以直接让两个士兵被弹开的箱子盖砸死，然后再安全地过去拿走物品。

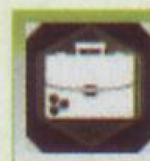
5. 在与塞可分头行动时，不要掀开门，从来时遇到的分岔路口进入内部，黑掉中央的炮塔，可以解决好一部分敌人。之后遇到几个 CELL 士兵尸体处，会固定需要调查黑盒（黑盒 1）。

6. 异形潜行者对付起来比较麻烦，建议落到下方后躲到高台处，立刻隐匿，然后等待异形跑到台上后摸到它们背后暗杀，完成成就“Clever Girl!（来阴的！）”。之后的隧道中有不少地雷，注意黑掉。

7. 砸开一道门来到楼梯间，在第一个门处的观察窗可以看到一个死去的士兵，他身上有一个黑盒（黑盒 2），不过需要从顶层离开后再去拿。这个区域敌人分布非常广，但其实有不少暗道可以利用，例如站台下方的浸水通道。当玩家足够靠近后方高台上的炮塔后，将其黑掉让它大开杀戒，这时候玩家可以躲回暗道，等敌人死得差不多了再出来清场。在这个区域一台被架起的列车最下方暗道处有资料（资料信息 3）。

8. 遇到纳米服干扰后，立刻前往干扰处关闭装置，获得成就“Can You Hear Me Now?（这下听得见了吗？）”，之后再回头对付潜行者并和塞可汇合，接着立刻操纵掩体上的 AGL 对付来袭的潜行者，记得子弹数量有限，不可乱用。坚持一段时间后，跟着塞可撤退，帮他一起推动车厢前进，接下来纯粹就是剧情了，看完后取得成就“A Flawless Getaway（全身而退）”。

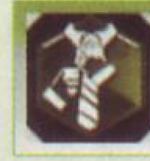
收集与成就一览



Perk Of The Job 15点
聪明玩轻松过关

成就说明 保存一套纳米服模组包。

成就拿法 解锁模组后长按某一个功能键保存模组方案即可。



Suited-up 20点
装甲护体

成就说明 将所有纳米服模组熟练度升至最高。



Bang For The Buck 10点
以小搏大

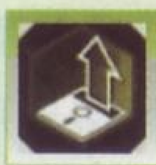
成就说明 在第二章“欢迎来到丛林”用铝热剂箭杀死一头鹿。

成就拿法 刚进入户外区域后，立刻进入匿踪模式，然后用狩猎弓将一支超级铝热剂箭头射向不远处的鹿就可拿下成就。

宣传海报

来到户外后，一直往前走到尽头，右方建筑处即可看到。





The Gibson 15点
骇客任务

成就说明 累计完成20个黑客小游戏。

成就拿法 保持在面甲模式，接近机械设备到一定距离并保证和其之间没有障碍物阻挡，看到其上方的锁图案变成黄色后就可以玩黑客游戏，成功后就可以让其为我方所用，需要完成黑客游戏20次。地雷阵就算有视线阻碍也可以黑掉。

资料信息 1

取得异形武器处后方小山上，一个死去的CELL士兵身旁箱子上放着。



资料信息 2

与当时次要目标所在地一致。



黑盒 1

流程固定取得，按照提示调查死去的CELL士兵即可。





Clever Girl! 15点
来阴的！

成就说明 潜行杀死一个潜行者异形（Ceph Stalker）。

成就拿法 异形潜行者在玩家隐匿后的行动模式比较固定，找准机会摸到背后发动隐匿击杀即可。



Nanosuit Ninja 15点
奈米生化装忍者

成就说明 不引起其他敌人警觉地进行20次隐匿击杀。

成就拿法 不引起敌人注意地隐匿击杀10个敌人，注意玩家在正常情况下暗杀时会短暂露出身影，但靠着生化模组“暗杀者”的帮助，玩家可以在完全隐形的状态下暗杀。

黑盒 2

砸开门走上楼梯来到一个有大量敌人的地铁站仓库后，沿着二楼另一个楼梯下到一楼，绕过右方一堵墙，黑盒就在一个死去的士兵身上，身旁有特殊弹药补给箱。



资料信息 3

站台区域后方，一台被架起的列车下方，需要用暗道进入。





Can You Hear Me Now? 20点
这下听得见了吗？

成就说明 在第二章“欢迎来到丛林”关闭纳米服干扰器。

成就拿法 来到地铁站外会遇到干扰，无法查看能源界面，朝所在区域的中央看去，会发现一个不停闪动的灯，那就是干扰装置，不要理会潜行者，直接跑去过关闭掉就行。



A Flawless Getaway 15点
全身而退

成就说明 剧情成就，完成第二章即可获得。

第3章“万恶渊薮”
The Root of All Evil



难点提示

1. 从电梯掉落的剧情过后，一出到户外就会遇到敌人集合训话，一个空爆榴弹箭头可以秒掉几个敌人，不要错过。在前往大坝路上的敌人颇多，最好呆在高处一个个杀死后再前进，避免被前后包抄，因为当玩家落地后还会有敌人刷新。两个入口处附近都有炮塔可以入侵，黑掉后让它们大开杀戒吧。

2. 建议从左方进入大坝，乘搭电梯来到楼上后，等电梯停稳，顶部通风口打开后跳到上方，隔着墙壁黑掉地雷就可以炸死两个在电梯门口扫射的敌人。之后大坝顶部敌人颇多，建议多多利用建筑中的通风口绕过他们。第一个发电机处有防空系统，可以黑掉来完成次要目标，然后再拆掉发电机。走的时候记得先去最上层入口处，在一个JAW火箭炮旁边有一个资料（资料信息1）。

3. 从第一个发电机处通过通风口来到建筑外部，进入匿踪模式然后跳入水中，在水下游到另一个发电机所在建筑附近，等恢复好能量后，保持匿踪模式浮出水面，爬上建筑，沿着楼梯来到上一层，可以看到建筑侧面同样有通风口，从里面进去，小心会有敌人出现。到达下层后触发剧情，之后继续用通风口离开发电机建筑，直接从水下游到目的地炸毁大坝。在任务进行途中记得多多拾取敌人的武器，解锁新的配件，以早日完成成就“Geared-up（全副武装）”。

4. 剧情过后，沿着水冲出的通道的左上方走，会遇到海报（宣传海报），之后的路上还有黑盒（黑盒1），先直走去完成次要目标，目的地附近有不少敌人，不过可以靠着石头当掩体先前往目标处，调查后获得中枢大门密码，之后可以利用手头的箭和目标附近的箭支补给一个个干掉敌人。

5. 走到离目标约200米处，玩家离开一个山洞后会遇到一个黄色泳圈，走进泳圈右方的通道中，可以看到一个黑盒（黑盒2），记得回头用泳圈完成成就“White Rider（乘风破浪）”。

来到目的地附近后出现次要目标，按照目标来到大门旁用密码开门，但之后请绕到基地左方的管道处进入，那里有黑盒（黑盒3）。

6. 基地内部敌人虽然多，但分布很松散，看好时机消灭几个敌人就可以来到目标处，不过要小心在电梯口巡逻的机器人，它无法被入侵，只能用匿踪模式潜过去。来到发电机处，下部平台的左方和中央都有一个资料（资料信息2，资料信息3）。这里需要按照提示关闭两个发电机，先去右边，按下按钮停止发电机的同时记得按另一边的按钮，让起吊机把一个箱子移到左方作为玩家的垫脚处。前往左方，攀上箱子进入发电机关闭电源后，躲在电源处，玩家进入区域时所在的电梯上方会出现击杀炮塔，用匿踪模式加上各种箭头解决后再回到中央平台处。中央控制器上会有游戏中最复杂的一个黑客游戏需要玩，不过玩法是一致，只是节点数量非常多，所以要眼明手快。如果实在觉得搞不定，请解锁模组中的感应器升级，该模组会帮玩家自动锁定两个节点，变相降低游戏难度。

7. 顶部有四个敌人等着玩家，不过他们的战斗力不值一提，记得这里还有一个资料要收集（资料信息4），然后来到二层触发剧情就过关并获得成就"Off the Grid（搞失踪）"，而如果玩家途中没有更换难度，还有"Nanosuit Veteran（姜是老的辣）"和"Halfway to Hell（一脚进棺材）"两个成就解锁。

收集与成就一览

资料信息 1

大坝左方发电机所在处房屋最上方的入口内，一个JAW火箭炮旁。





Geared-up 全副武装 25点

成就说明 解锁所有武器配件。

成就拿法 获取全部配件必须通过拾取敌人的枪械来获得，一旦拾取到新类型的枪械系统会有提示。

宣传海报 1

炸毁大坝后，沿着水冲出的通道左方上层走，看到一个垃圾箱后，会在其左边找到海报。



黑盒 1

找到海报后朝着左前方走，沿着建筑中的隧道推进，直到遇到一颗大树，附近水边的敌人尸体上。



黑盒 2

遇到泳圈处，泳圈右方的通道中的士兵尸体上，附近有弓箭补给和弹药补给。





White Rider 乘风破浪 20点

成就说明 在第三章"万恶渊薮"搭乘小艇漂流20秒。

成就拿法 长按X键将泳圈推进水里，然后跳到上面顺水漂流20秒即可，时间是累计的，中途掉下来了也不怕，重新跳上去就好。

黑盒 3

来到目标基地后，绕到左方的排水管道处进入，管道口就有一具带有黑盒的士兵尸体。



资料信息 2

乘坐电梯来到发电机处后，左方通道的控制台上。

资料信息 3

乘坐电梯来到发电机处后，中央控制处的其中一个控制台上。



资料信息 4

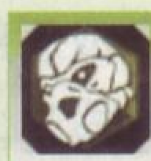
乘坐电梯来到基地顶部后，通往第二层的楼梯下方的控制台上。





Off the Grid 搞失踪 15点

成就说明 剧情成就，完成第三章即可获得。



Nanosuit Veteran 姜是老的辣 25点

成就说明 用老兵难度完成三个关卡，用超级士兵难度也可以解锁。



Halfway to Hell 一脚进棺材 25点

成就说明 用超级士兵难度完成三个关卡，如果玩家途中没有改难度，可以在完成本关后获得。

第4章"解除武装" Safeties Off



难点提示

1. 这关是很典型的潜行关，需要小心的有敌人的探照灯和地面上的固定光源，这些都只能通过匿踪模式躲避，尽量找有两个面和顶盖的掩体藏身来恢复能量。路上会出现次要目标，前往这个目标路上会遇到一台坠毁的直升机，附近有大量的资料（资料信息1、资料信息2、资料信息3），但因为处于探照灯扫射区域，最好进入

匿踪模式后再拾取。之后跳上目的地，桌子上有另外三个资料（资料信息 4、资料信息 5、资料信息 6）和次要目标。

2. 继续前往主要目标，经过一条浸水的小道后会看到一个拱门和其后方的地雷阵，右方建筑有海报（宣传海报）。远远黑掉建筑中的炮塔可以消灭相当一部分的敌人，之后可以黑掉屋子附近的地雷，然后轮流黑二楼和三楼的炮塔来调动敌人，让他们死在炮塔火力中，又或是因为踩雷而身亡。等敌人死得差不多后，潜上屋顶使用滑索吧，别忘了这里还有一个资料（资料信息 7）。

3. 使用滑索并到达新区域后，观看剧情，然后玩家要记得拿走附近的黑盒再行动。这里开始敌人会变成异形步兵，他们配备了压缩步枪，火力比 CELL 士兵强大，而且身体有外骨骼覆盖，伤害抵抗力更高，不过对玩家来说没有太大分别，把狩猎弓调成重拉，对准背部或头部来上一箭仍然可以秒杀他们，但直击头部容易损毁箭支，建议对背部下手。记得拾取一下他们的武器，这是解锁成就“I'll Have That!（接收了！）”的必要条件之一。

4. 在第一个目的地处不停放出闪电光芒的异形装置后有一个资料（资料信息 8），经过这个装置时会进入短暂的增压状态，虽然全身无敌，却无法隐身，立刻往前冲就可脱离这种状态。之后来到一个有众多敌人被焚烧的区域，会先遇到一个资料（资料信息 9）和一个黑盒（黑盒 2），然后是异形机械虫，它被攻击时身体会变成盾牌状，挡住普通的攻击，建议隐匿绕到它背后来上一支电荷箭头，不但可以秒杀它，还能阻止它自爆，并夺得它身上的炎燃枪。

5. 下一个区域有不少机械虫，不过在这里对付它们可以用另一种方法，就是入侵，成功的入侵可以暂时瘫痪它们，以方便玩家下杀手或悄悄通过其身边。这里有次要目标，是启动一台濒临毁坏的声波轰炸异形，无需太靠近，远远地用黑客能力启动它，它可以吸引一部分机械虫的注意力，让玩家能够趁机潜行通过。之后的区域中是大量的异形步兵和几个异形空中侦查员，后者有扫描能力，能够识破玩家的隐匿模式，不过范围相当小，而且玩家可以通过黑客入侵直接消灭它们，再来对付异形步兵就简单多了。

6. 乘搭电梯处有一个黑盒（黑盒 3），下去后可以找到两个资料（资料信息 10、资料信息 11）和一个黑盒（黑盒 4），然后就是剧情了，剧情后获得成就“Turning the Tide（扭转乾坤）”。

收集与成就一览

资料信息 1

前往次要目标路上坠毁的直升机处。

资料信息 2

同资料信息 1。

资料信息 3

同资料信息 1。

资料信息 4

次要目标所在的桌子上。

资料信息 5

同资料信息 4。

资料信息 6

同资料信息 4。

宣传海报

主要目标所在建筑的二楼，从来时的方向跳上二楼，在下一个房间，有探照灯射向墙面，墙上的就是海报。

资料信息 7

主要目标所在之处后方的房子里，房子中央有两个弹药补给箱。

黑盒 1

剧情过后，玩家所在房间处，一个被塞在马桶上的士兵身上。

I'll Have That! 接收了！ 15点

成就说明 使用所有类型的异形武器。

成就拿法 游戏中共有五种异形武器，分别是压缩步枪，疾电狙击枪，死神机炮，X-PAC 迫击炮和炎燃枪，第一种来自于普通的异形步兵、第二种来自于异形暗影狙击手，第三和第四种来自于异形毁灭者，最后一种则来自于异形机械虫，需要在其没有自爆的情况下杀死它才可以取得。分别装备过五种异形武器后，就可以解锁成就。

资料信息 8

放出闪电光芒的异形装置后，经过一个广告牌搭成的通道进入的房间中。

资料信息 9

经过上一个区域，遇到许多被燃烧的 CELL 士兵，然后转左，看到一栋被从中央炸开的建筑，左方残骸处有资料。

黑盒 2

同一个地方，被炸开的建筑中央通道处，一个水中死去的士兵尸体上。

黑盒 3

和塞可一起乘搭电梯前，玩家会在电梯前方看到一个死去的士兵，身上带着黑盒。



黑盒 4

在一个被肢解的声波轰炸异形所在的房间中，就在异形胯下。



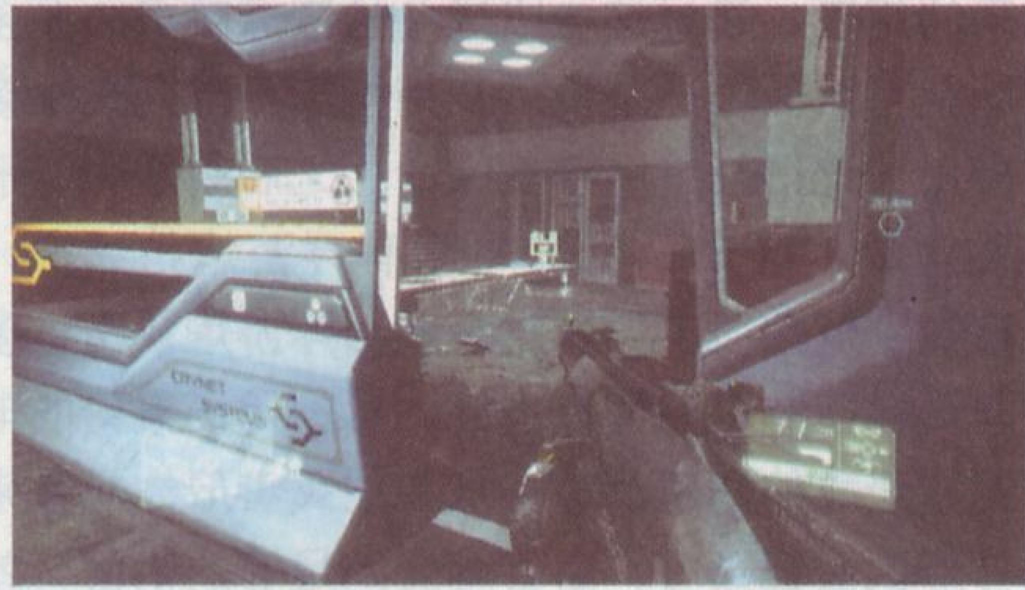
资料信息 10

在一个有众多培养器的房间中，被蓝色的门帘挡住的小房间桌子上。



资料信息 11

在第二层，塞可停住脚步的走廊处附近的办公室，房里还有一个纳米服升级装置。





Turning the Tide 15点

扭转乾坤

成就说明 剧情成就，完成第四章即可获得。

第5章 “火星高升” Red Star Rising

难点提示



1. 一开沿着机械触手残骸走可以遇到一个资料（资料信息1），之后的异形意识主体装置处只有四个步兵，在高处一个个用弓箭解决即可。接近装置并使用后会触发剧情，之后玩家会处于增压状态，不但全身无敌，使用异形武器时子弹也是无限的，拾起压缩步枪将敌人都击毙吧。之后立刻找个地方躲起来然后卸掉压缩步枪，因为一个异形毁灭者将会出现，而玩家身上的增压状态也会消失，没有无敌的情况下和它对射必死无疑，要换上弓然后用各种高威力箭头将其阴死。因为需要完成成就的关系，请冲到死去的毁灭者身旁，将它手上的死神机炮和X-PAC迫击炮都拆下来装备一下。

2. 在毁灭者砸出的破口离开异形意识主体装置所在区域，贴着右边的道路走，路上会有黑盒（黑盒1）。之后遇到CELL士兵在和异形潜行者战斗，因为潜行者似乎是杀不完的，所以这里最好留着CELL士兵和潜行者缠斗，然后悄悄潜到不远处的建筑中，黑掉炮塔让它们帮忙消灭敌人。解决问题后记得来到建筑面对高塔方向的左方建筑，建筑中之前会驻扎着CELL士兵，里面有资料（资料信息2）和海报（宣传海报），沿着房间的另一个门往后走，黑掉一个炮塔后还可以拿到一个纳米服升级装置。

3. 之后在一个地陷区域会遇到更多的潜行者，这里玩家最好开着面甲观察它们位置，然后慢慢潜过去，因为如果玩家惊动了潜行者，将会有更多的潜行者出现，绝对会搞得玩家手忙脚乱。进入有众多洗衣机的地下室就算是安全通过了。之后听到克蕾儿求救，玩家会遇到一台越野车，别忙着上车，附近有资料（资料信息3）。按照目标提示来到一条窄通道后，立刻进入匿踪模式，用废弃的车子做掩体潜过去，因为前方被公车残骸挡住的区域有CELL士兵埋伏。杀死敌人后走下一段长长的楼梯，然后就是剧情了。

4. 完成剧情后，跳下岩山，坐上越野车前先别忘了黑盒（黑盒2），这时候越野车可以发动导弹攻击，但威力和准头有限，而且这里还有一个成就“Roadkill（横冲直撞）”需要完成，玩家最好做好多试几次的准备。到达一堵被封锁的大门所在的区域后，出现次要目标，调查反抗军留下的坦克，可以搭乘它来消灭场景中的敌人。同时记得拿走大门左方的黑盒（黑盒3）和资料（资料信息4）。之后继续前进，直到无法乘搭车辆为止。

5. 在CELL指挥中心外有次要目标，需要摧毁空中防御系统，前往系统所在之地，有大量异形正在和CELL士兵作战，先解决远处山上的毁灭者，然后等着他们互相残杀再去收拾战场，最后用炸药或火箭筒直接摧毁系统即可。入侵基地的路线有两个，玩家可以按照喜好选择，二号入口是正攻法，一号则是潜入。建议玩家用一号入口，因为到达下水道尽头时，玩家打开面甲就可以锁定最后一个资料（资料信息5）。

6. 基地中的敌人非常多，不过都是些抗打击能力脆弱的CELL士兵，玩家可以考虑用弓和带消声器的枪配合清场，又或者直接利用基地中的地下通道潜行到电梯处附近，这时候敌人会收起吊桥，玩家来到吊桥之间搭着的平台上就可以看见按钮，放下吊桥，解决两个守在电梯附近的敌人，就可以乘搭电梯前往控制室观看剧情了，之后获得成就“Brink of Apocalypse（濒临末日）”。

收集与成就一览

资料信息 1

本关开始后，沿着一开始遇到的机械触手残骸走，到达第二个屋顶即可找到资料。



黑盒 1

离开异形意识主体装置所在区域后立刻右转，看到一个箭支补给箱后左转，黑盒就在两栋建筑间的窄道里。



资料信息 2

来到有CELL士兵和潜行者共同登场的区域，左方有CELL士兵驻扎的建筑二楼，一个黑色的武器箱上。



宣传海报

和资料信息 2 位于同一个房间，就在其右方的破墙后。



资料信息 3

玩家遇到第一台越野车处，车右前方的武器补给箱处。



黑盒 2

玩家跳下岩山，遇到一台越野车处，车左后方的士兵尸体上。





Roadkill 20 点

横冲直撞

成就说明 在第五章“火星高升”用越野车撞死 5 个敌人。

成就拿法 使用越野车撞死 5 个敌人，比较有难度的成就，首先在水坝区域，第一个有敌人在上层的建筑处前方有跳台，操纵越野车用加速冲上去撞死屋顶的三个敌人。然后到大闸门处，开门后用越野车冲刺，会遇到两个异形和一台 CELL 坦克对战，立刻冲过去碾死两个异形，就可以解锁成就。

黑盒 3



在需要开启的大闸门左方平台上，一个炮塔斜后方死去的士兵身上。

资料信息 4

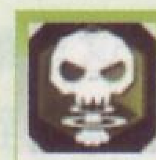
上一个收集不远处，一堆武器箱的上方。



资料信息 5

进入基地后，在基地东方排水系统外不远处一个小型储物室中。





Brink of Apocalypse 20 点

濒临末日

成就说明 剧情成就，完成第五章即可获得。

第 6 章“幸存的人类” Only Human



难点提示

1. 一开始玩家会获得弹药和弓箭的补给，沿路来到一个充满水的屋顶上，扫描前方的敌人配置，这里会有异形暗影登场，也就是异形的狙击手，屋顶后方有狙击枪可以捡，利用这个好位置先悄悄解决部分敌人，再从右方绕到滑索处，沿着坍塌的大楼来到地面，目标所在建筑右方有排水管道可以用于潜入。清除二层和上层的敌人后，来到目标处，剧情过后玩家会处于短暂的增压状态，个人建议等这个状态过后再行动，因为会有新的敌人刷新，当然玩家也可以大开杀戒，没啥坏处。注意，这里有一张海报（宣传海报），而且不远处的浅滩上有一个资料（资料信息 1）。

2. 取得资料后，会听到反抗军的迫击炮小队需要支援，这是次要目标，前往该处救援，可以获得两次迫击炮支援，只要用面甲锁定敌人就会发射，不要乱用。离开区域，等迫击炮小队准备好发射后，立刻找附近的声波轰炸异形来锁定，这是完成成就“Ping Pong!（受死吧！声波轰炸异形）”所需的条件。同时，迫击炮小队所在区域有一个资料（资料信息 2）。

3. 前往左方的异形炮塔，该处有大量敌人看守，但也有异形哨兵炮塔可以利用，黑掉炮塔让敌人自相残杀，再伺机潜去目的地。小心路上会有机械虫拦路。在摧毁炮塔后，记得拿走这一区域的黑盒（黑盒 1），摧毁炮塔后会有敌人刷新，以摧毁能源时固定的视角方向为准，立刻沿着右边走，跳下顶层并来到最下层，右方尽头会有供玩家逃离用的下水道。

4. 前往另一个目标，路上会遇到反抗军战车小队需要援助，前往该处帮他们黑掉两个地雷阵即可，这里还有一个资料（资料信息 3）。战车小队会帮助玩家前往另一个地点，路上会遇到另一个资料（资料信息 4），并遭到异形武装炮艇攻击。因为战车的战斗力非常有限，严重不建议操纵战车机炮，而是只利用战车吸引火力，然后用四周的 JAW 火箭炮直接把武装炮艇轰下来是个更好的选择。之后先前往次要目标处，拯救被困住在坠落战斗机中的反抗军，然后回到主要目标处，该处有大量的管道碎片，可以用于躲避敌人的远程狙击，在一个巨大异形的残骸处有疾电狙击枪，玩家可以用于秒掉在远处放冷枪的异形狙击手。在离目标大约 200 米处，一个有异形电源和 JAW 火箭炮的地方，玩家可以找到黑盒（黑盒 2）。

5. 黑掉目标所在建筑前下水道处的地雷，潜进去，这里敌人数量非常多，而且类型混杂，老习惯，先解决异形空中侦查员，然后是一般的异形，最后是毁灭者。在能源附近还会有三个敌人出现，不过因为有炮塔在，用老战术黑掉炮塔就可以秒杀他们。解决炮塔后塞可会驾驶秃鹫提供火力援助，继续黑掉炮塔提供火力支援，等敌人被一一消灭后再前进，直到坐上秃鹫战斗机为止。

6. 空战部分难度不低，主要是敌人炮艇爆炸时的火焰会挡住玩家的视线，导致无法瞄准后面袭来的炮艇，幸好这一段战斗检查点颇多，多多背版就可以通过。坠机后先用机炮干掉几批来袭的异形，记得开装甲模式保命。之后就是和异形首脑对战，这个 BOSS 平常有浮游炮护体，一旦察觉到玩家所在位置就会派出浮游炮攻击，多用隐形在掩体之间和其周旋，再利用场景中的电源变成无敌的增压状态，加上毁灭者尸体上拿来的异形武器狂轰它，当首脑受到足够的伤害，就会将玩家吸到身旁，这时候连打 A 键挣脱，然后立刻躲开。首脑会召唤一批杂兵，强度都不高，清掉后继续对付首脑，这时候它会使用 EMP 风暴来削减玩家的能源，但只要离得远并不会中招。用上所有弓箭的特殊箭头，JAW 火箭炮和榴弹狂轰首脑，等进入第二次 QTE 阶段，继续连打 A 键就可以杀死首脑。赢了之后别忙着高兴，一定要拿本关最后一个资料（资料信息 5）。接着前往目的地，观看剧情并拿下成就“Belly of the Beast（深陷其中）”。

收集与成就一览

宣传海报

前往第一个异形空中炮塔，当时目标是这个供给这个炮塔能量的电源组，在电源组处有一个缺口可以向外看，这时候装备面甲朝着炮塔的左方远处墙壁上看，就能够看到海报。



资料信息 1

摧毁第一个炮塔后，玩家会获得另外两个炮塔的位置，站在被摧毁的炮塔所在的建筑，面朝左方的新目标，玩家会看到一条废弃的机械触手，触手探出处是一个浅滩，朝着滩上左方看，直到找到自由女神像的头颅，第一个资料就在头里面。



资料信息 2

取得资料信息 1 时会出现次要目标，到达次要目标处，帮助迫击炮小队后，在迫击炮左方的红色箱子上取得。





Ping Pong! 20点

受死吧！声波轰炸异形

成就说明 在第六章“幸存的人类”杀死所有声波轰炸异形（Ceph Pingers）。

成就拿法 地图上共有三个声波轰炸异形，靠着迫击炮小队帮助可以解决两个，最后一个用 JAW 火箭炮配合高威力箭头直接放倒即可。

黑盒 1

在摧毁第二个炮台后，从能源所在处往下看，会看到一个死去的士兵身上的黑盒。



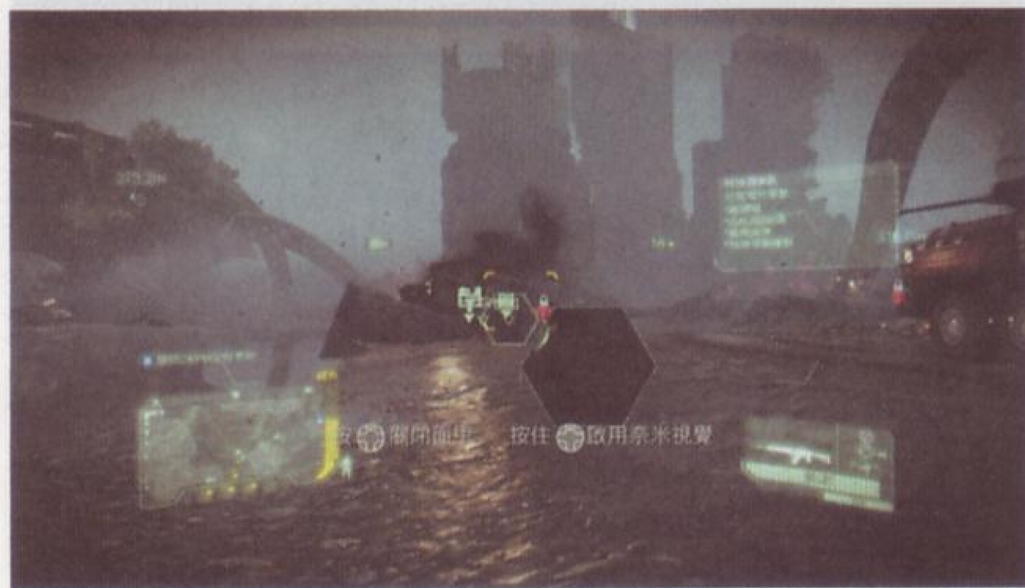
资料信息 3

帮助战车小队解决麻烦后，他们后方的战斗机机舱中。



资料信息 4

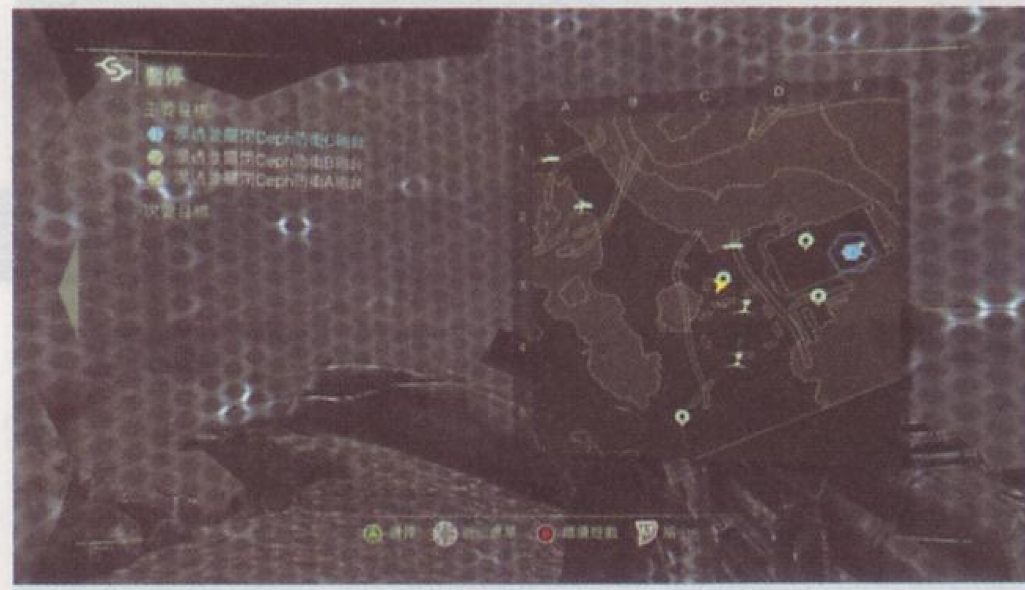
遇到异形武装炮艇前，一台坠毁的直升机中。



黑盒 2

距离右方目标大约 200 米处，地图上显示位于一个异形炮塔和一台越野车之间。





资料信息 5

战胜 BOSS 后，以面向新出现的目标为准，玩家的左前方，在一个弹药补给箱旁。





Belly of the Beast 20点

深陷其中

成就说明 剧情成就，完成第六章即可获得。

第 7 章“众神与野兽”
Gods and Monsters



难点提示

1. 一开始玩家的纳米服出现了问题，无法长时间地启动特殊能力，不过面甲还是可以使用，用面甲观察就会看到两个黑盒（黑盒 1、黑盒 2）和一个资料（资料信息 1），之后路上还会碰到海报（宣传海报）和黑盒（黑盒 3）。一段固定的坍塌剧情后，玩家会落入水中，沿着隧道来到异形的地下基地，先沿路前去获取更好的武器，并拿走一个资料（资料信息 2）。

2. 到达第一个异形意识主体装置附近，会有大量异形出现，这里因为玩家的纳米服能力尚未恢复，建议不要轻易出手，沿着最右边的山洞走，遇到地雷后黑掉，会有机会炸死一个异形，接着一直沿着地图最右边走，慢慢地用建筑物作为掩体绕过异形，它们如果没有进入警戒状态，基本上是静止不动的。等玩家到达装置前的斜坡时，就不用顾忌是否被发现，直接跑到装置中，动画结束后就会进入持续一段时间的增压状态，大开杀戒吧。如果玩家杀得够快够多，可以完成成就“Post-Human Warrior（超人类战士）”。

3. 前往另一个异形意识主体装置路上会遇到黑盒（黑盒 4），之后出现次要目标，前往调查 CELL 信标，路上会遇到最后一个资料（资料信息 3），并取得成就“Breaking the Lore（知道太多了）”。这里黑掉炮塔可以让其慢慢磨死附近的一台声波轰炸异形。次要目标是一台卡在了山崖上的坦克，不能开动，但可以开炮，总体来说没什么用。从声波轰炸异形看守的通道走，黑掉几个地雷就可以到达第二个装置处了。附近有

毁灭者的尸体，进入增压状态后立刻拿起其武器狂轰一通，记得在看到增压状态消失的提示后立刻放弃武器转回潜杀战术。

4. 之后的区域中，敌人会有一定几率集中在一个雷区附近，玩家先消灭离自己较近的敌人，然后潜行到高处悄悄黑掉地雷，可以一次秒杀好几个敌人。在接近第三个装置时，玩家还会获得次要目标，需要摧毁冷却装置，黑掉次要目标附近的炮塔，走到装置处按下 X 键即可解决。之后前往异形意识主体装置处，剧情过后，玩家成功开挂，此时玩家的增压状态会一直持续，而且使用异形武器时弹药无限，拿上一把毁灭者的武器直接见人就轰吧，

5. 剧情过后，开始最终 BOSS 战，过程非常公式化，一开始玩家需要利用场景中的异形电源增压自己，然后用武器攻击 BOSS，等待它头部的三个触手出现橙黄色的弱点后（纳米服会有音效提示），击破一个弱点，进入 QTE 阶段，连打 A 键击退 BOSS 后，它会暂时躲起来。这时候场景中会刷新敌人，黑掉场景中的两个炮塔来帮助玩家清场，等 BOSS 再次出现，这时候它的攻击方式会变丰富，而且会发动用头部转动来直接碾压玩家的秒杀攻击，记得躲开并保持增压。接下来就是维持击破弱点，QTE 然后清小怪的循环，等三个弱点都被击破并完成 QTE 后，玩家就会迎来胜利。最后别忘了按下射击键发射弓箭解决异形主脑，然后就能获得成就“The True Measure of a Hero（英雄本色）”。

6. 最后的阶段，发射大天使炮时记得千万不要用力推动右摇杆，太空中的方向调整非常敏感，很容易会造成镜头晃动太厉害，无法瞄准。对准目标然后按下射击键，之后最好保持不动，等待锁定过程结束，再按一次射击键，等待整个发射过程结束即可。通关后获得三个成就“World Saver（世界救星）”、“Bring it On（放马过来）”和“Professional Superhero（全职英雄）”。

收集与成就一览

黑盒 1

流程刚开始，一个在玩家面前的士兵尸体上。



资料信息 1



取得黑盒后前走一小段路，一个被卡在通道上方的武器箱中，旁边有弹药补给。

黑盒 2

踢开一个拦路的冰箱后，遇到一辆被压毁的公车，里面士兵的尸体上。



宣传海报

经过一段坍塌的路，并经历一次幻觉后，走上一个广告牌铺出的斜坡，会看到一辆只剩半截的公车被卡在石缝中，公车下方火焰燃烧处就是海报所在。





黑盒 3

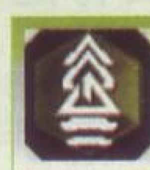
遇到海报后，打开面甲往左看，就会锁定黑盒，就在左方一个身体几乎被尘土完全覆盖的士兵身上。



资料信息 2



玩家来到户外，并且遇到第一批武器补给时，在 JAW 火箭筒所在的箱子中。



Post-Human Warrior **25点**

超人类战士

成就说明 在一次增压过程中杀死 10 个敌人。

成就拿法 在本关第一个异形意识主体装置处就可以达成，如果无法达成，也可以在之后的两次增压状态中完成。

黑盒 4

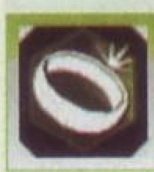
在前往第二个意识主体装置路上，当玩家到达一个有瀑布和弓箭补给的地方，会遇到短暂的幻觉，黑盒位于弓箭补给右方下面的箱子中。



资料信息 3

前往完成次要目标时，在目标在一台废弃的装甲车下方，附近有一个炮塔。





Breaking the Lore **10点**

知道太多了

成就说明 找到所有 CELL 情报。

成就拿法 取得所有收集，如果发现没有取得成就，可以去“战役”选项的“重玩关卡”处查看是哪一关漏了收集。



Taste Of Your Own Medicine **15点**

以牙还牙

成就说明 在增压状态下累计杀死 25 个敌人。

成就拿法 玩家在最后一关时有大量机会可以进入增压状态，在此状态下累计杀死 25 个敌人即可。



The True Measure of a Hero **20点**

英雄本色

成就说明 剧情成就，完成第七章即可获得。



World Saver 35点

世界救星

成就说明 用任何难度通关即可获得。



Bring it On 45点

放马过来

成就说明 用老兵难度通关，用超级士兵难度通关也算。



Professional Superhero 65点

全职英雄

成就说明 用超级士兵难度通关。

网战详解

CRYSIS 3

网战部分的操作和单机部分差不多，但是系统上有一些细节变化，将在下面作出说明。

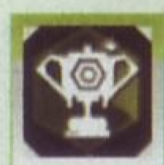
操作变化

网战操作变化一览

按键	单机功能	网战功能
BACK/SELECT	单击打开自订纳米服模组，长按开启自订武器配件	单击打开自订武器配件，长按打开得分板
方向键↓	使用狩猎弓	启动支援奖励

挑战

在网战主界面按下START键可以进入挑战选单，里面会列出四项挑战，其中社交、Crynet和小队挑战都有三个，玩家只能选择其中一个并尝试在网战中达成，大厅挑战则只有一个。注意，小队挑战要求玩家建立战队并与队友组队后才会出现，游戏大厅挑战则需要完成一次游戏比赛后才会出现。虽然玩家选择启用的挑战只有一个，但其他挑战仍然可以在战斗中累积，而如果累积完成时玩家并没有启用这个挑战，就无法获得奖励的经验值，而挑战将会刷新为一个新的挑战。挑战关系到成就“Would you kindly ...（迎接挑战）”的获得，玩家是必须要刻意去完成的，同时其奖励的经验值也有助于玩家尽快完成成就“Rising Star（明日之星）”。



Would you kindly ... 20点

迎接挑战

成就说明 完成25项不同挑战。



Rising Star 15点

明日之星

成就说明 达到网战等级20级。

模式简介

本作的网战模式吸收了不少目前主流游戏中的设定，所以玩家可以看到不少似曾相识的模式，当然，因为玩家能够扮演拥有强大战斗力的纳米服战士，所以玩起来还是别有一番不同滋味的，下面将介绍每个模式的玩法。

团队死斗

最古典的网战模式之一，两个队伍在地图中对抗，杀人即可得分，在限制时间内得分最高的队伍获胜。在这个模式中有时候会有声波轰炸异形空降，玩家可以操纵异形，杀死足够多的敌人后可以解锁成就“Lord of the Pings（声波轰炸异形王）”，而如果是敌人操纵了声波轰炸异形，玩家则可以通过将敌人扯出异形体外而获得成就“Rudely Interrupted（给我下来）”。同时，如果场景中出现直升机，玩家可以操控其武器来杀死足够多的玩家，以解锁成就“Aerial Support（空中支援）”。



Lord of the Pings 15点

声波轰炸异形王

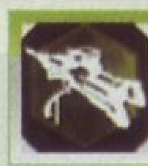
成就说明 控制声波轰炸异形杀死25个敌人。（仅限公开比赛）



Rudely Interrupted 20点

给我下来

成就说明 把敌人从声波轰炸异形身上扯下来。（仅限公开比赛）



Aerial Support 15点

空中支援

成就说明 使用直升机上的武器杀死10个敌人。（仅限公开比赛）

死斗

另一个古典的网战模式，玩家各自为战，限时内杀死最多敌人并得分最高的玩家获胜。

坠落地点 / 战矛

类似于其他游戏中的抢点模式，这两个模式玩法比较类似，都是抢夺据点，不过在坠落地点模式中，异形的空投仓会随机落在地图上，两队玩家需要互相对抗并试图抢先占领坠落点，以获得分数，先取得200分的一方胜利。战矛模式则相反，战矛位于地图上的固定位置，玩家需要前往三个战矛中一个旁边，等待占领进度条读满来占领战矛，之后需要阻止敌方夺取战矛，以持续地获得分数，先获得100分的一方获胜。这个模式中玩家可以从战矛身上拿取盾牌，用这些盾牌向敌人发动近战攻击可以完成成就“Hit me baby one more time（来吧！宝贝！）”。



Hit me baby one more time 15点

来吧！宝贝！

成就说明 在战矛模式中用战矛装置上的盾牌攻击敌人。（仅限公开比赛）

撤离 / 夺取继电器

类似于抢旗模式，撤离模式是一方负责防守能源箱，一方负责抢夺，完成第一回合后攻守交换，最后夺得最多能源箱的一方胜利。夺取继电器则是双方都各拥有一个继电器，玩家必须在自己的继电器没被夺取的情况下，把敌方的继电器带到我方继电器旁才能获取得分，限时内夺取继电器最多的一方获胜。

猎人

类似一般游戏中的感染模式，玩家分为两边，其中两位扮演纳米服猎人，其他玩家扮演CELL士兵。猎人拥有匿踪模式，而且能够使用狩猎弓，处于优势，而CELL士兵则处于劣势，而且当每个CELL士兵被杀死时就会变成猎人，转而猎杀CELL士兵。当所有CELL士兵死去或时间倒数结束时则游戏结束，玩家将会按照表现获得奖励。扮演CELL士兵时多次杀死猎人可以获得成就“I See Cloaked People（有种再隐形）”。



I See Cloaked People 20点

有种再隐形

成就说明 扮演CELL士兵时累计杀死10个纳米服猎人。（仅限公开比赛）

突击

一方玩家扮演纳米服战士，一方扮演普通士兵，纳米服战士需要从士兵看守的终端处下载资料，虽然士兵能力处于劣势，但武器上有优势，双方都只有一条命，死了就只能观战。地图上有多个终端，所以双方都需要四处奔走来防守和窃取资料，纳米服战士窃取到100%的资料或防守方杀死所有纳米服战士就可以赢下一局，共有三个回合。



集锦

随机出现其他游戏模式，适合喜欢挑战性的玩家。

CELL VS 反抗军

玩家扮演无纳米服的战斗人员，玩"团队死斗"、"死斗"、"坠落地点"、"战矛"、"夺取继电器"和"撤离"模式。

设计师精选

定期更新的地图设计师制定模式，内容随机变化。

终极团队死斗

可以理解为超级战士难度的团队死斗，提示信息比正常模式少，但伤害威力增加。其他规则和团队死斗一样。



终极死斗

和终极团队死斗一样，只不过规则变成了死斗。

无模式或地图限制的网战成就 CRYSIS 3



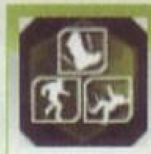
Block Party 20点
巡回派对

成就说明 在每一张网战地图中进行过比赛。（仅限公开比赛）



Odd Job 25点
随手可得

成就说明 在一场比赛中用同一个投掷物累计杀死两个敌人。（仅限公开比赛）



The Specialist 30点
果然是高手

成就说明 在一次比赛中完成一次隐匿击杀、一次扯摔击杀和一次凌空重踏击杀。（仅限公开比赛）



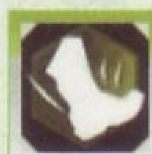
Bird of Prey 15点
飞鹰掠食

成就说明 从15英尺高的地方成功发动一次凌空重踏击杀。（仅限公开比赛）



Going Commando 30点
加入突击队

成就说明 在被杀死前分别完成一次主武器击杀、一次副武器击杀和一次爆炸击杀。（仅限公开比赛）



Kicking off the training wheels 10点
正式上场

成就说明 使用手动装甲模式完成一场比赛（仅限公开比赛）

玩家设定档

这个模式中包括了玩家的个人资料、排行榜和各个解锁项目进度，还有更换狗牌等等，玩家还可以在这里编辑战队的名字。

自定装备

玩家到达5级后才会解锁的功能，在该模式中，玩家可以选择自己的主要武器、次要武器、爆裂物和模组。因为本作是中文版，无论是武器和模组的数据和说明都已经在游戏中被写明，本次攻略将不再包括该部分的详细资料。惟一需要提到的是，网战部分的模组中有一部分存在等级概念，玩家需要达成熟练度条件来将模组升级，以获得更强的增益。

孤岛危机 3 网战地图 CRYSIS 3

机场 Airport

地图尺寸：大
建议玩家人数：10-12人
载具：直升飞机，声波轰炸异形



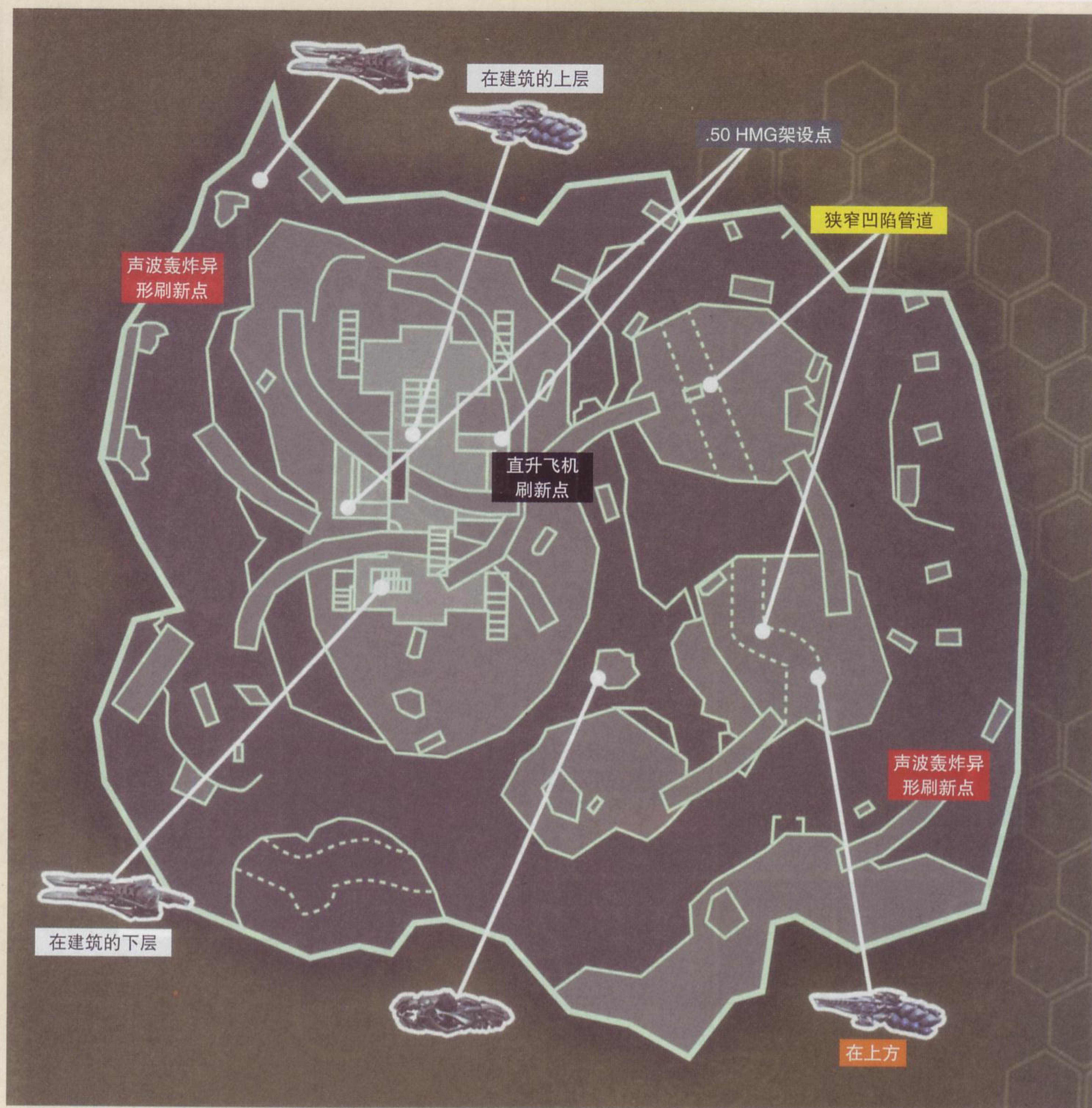




布鲁克林大桥 Brooklyn Bridge

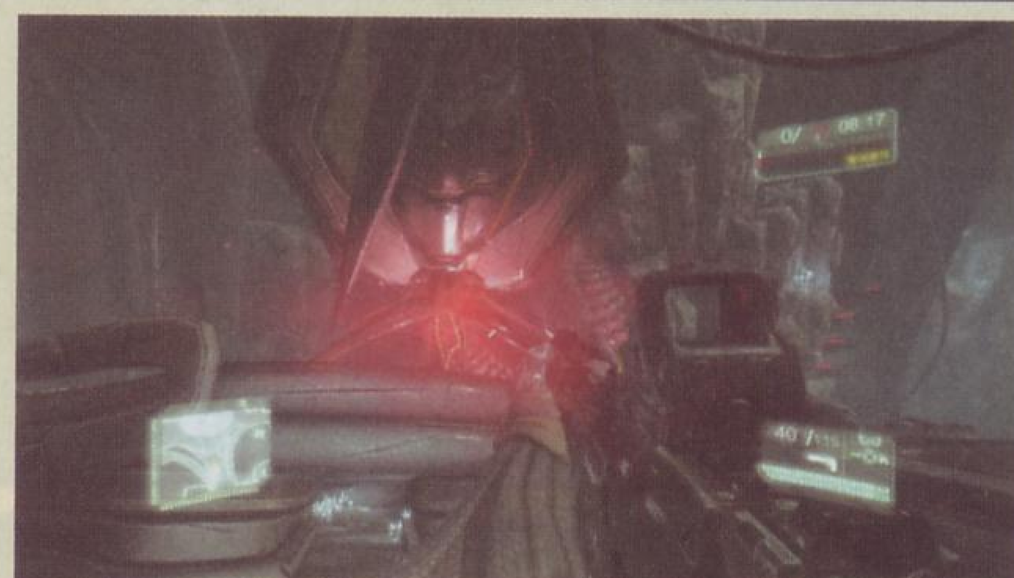
地图尺寸：大
建议玩家人数：10-12人
载具：直升飞机，声波轰炸异形



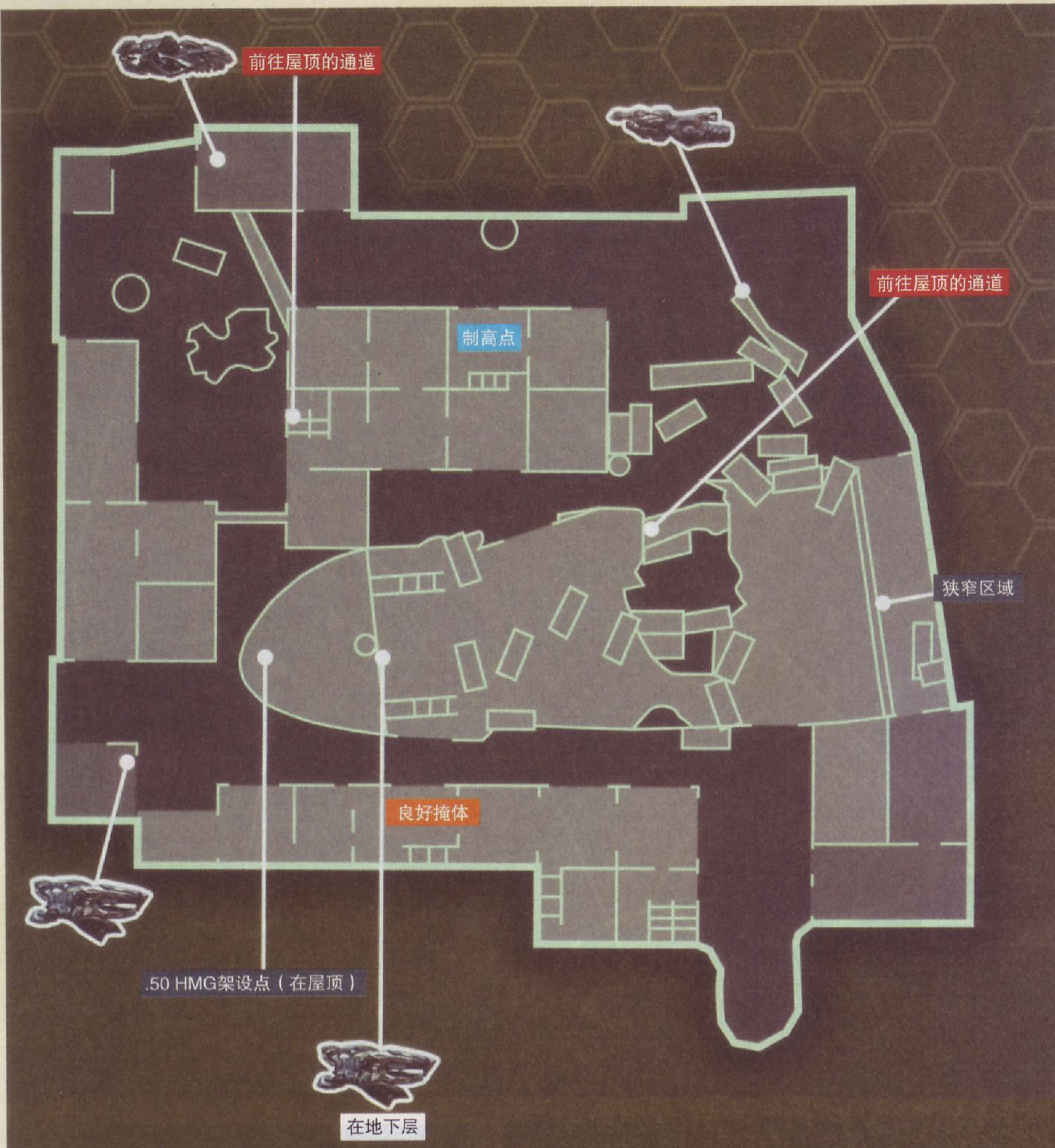






中央洞穴 Central Cavern

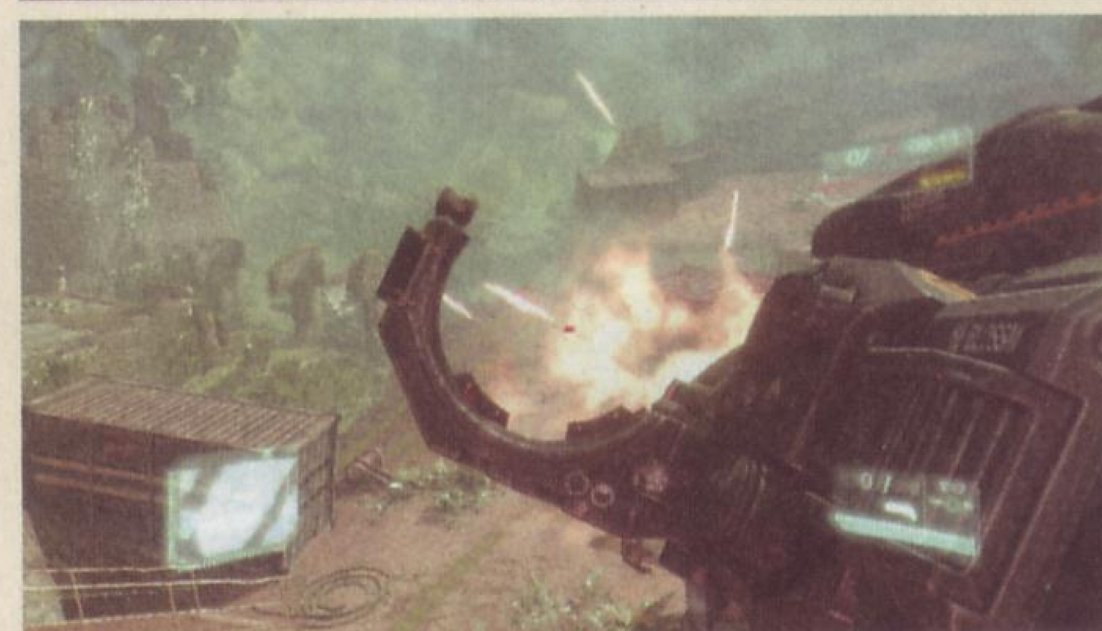
地图尺寸：大
建议玩家人数：10-12人
载具：直升飞机



中国城 Chinatown

地图尺寸：大
建议玩家人数：10-12人
载具：无







东河 East River

地图尺寸：小
建议玩家人数：6-10人
载具：直升飞机







金融区 Financial district

地图尺寸：大

建议玩家人数：10–12人

载具：声波轰炸异形













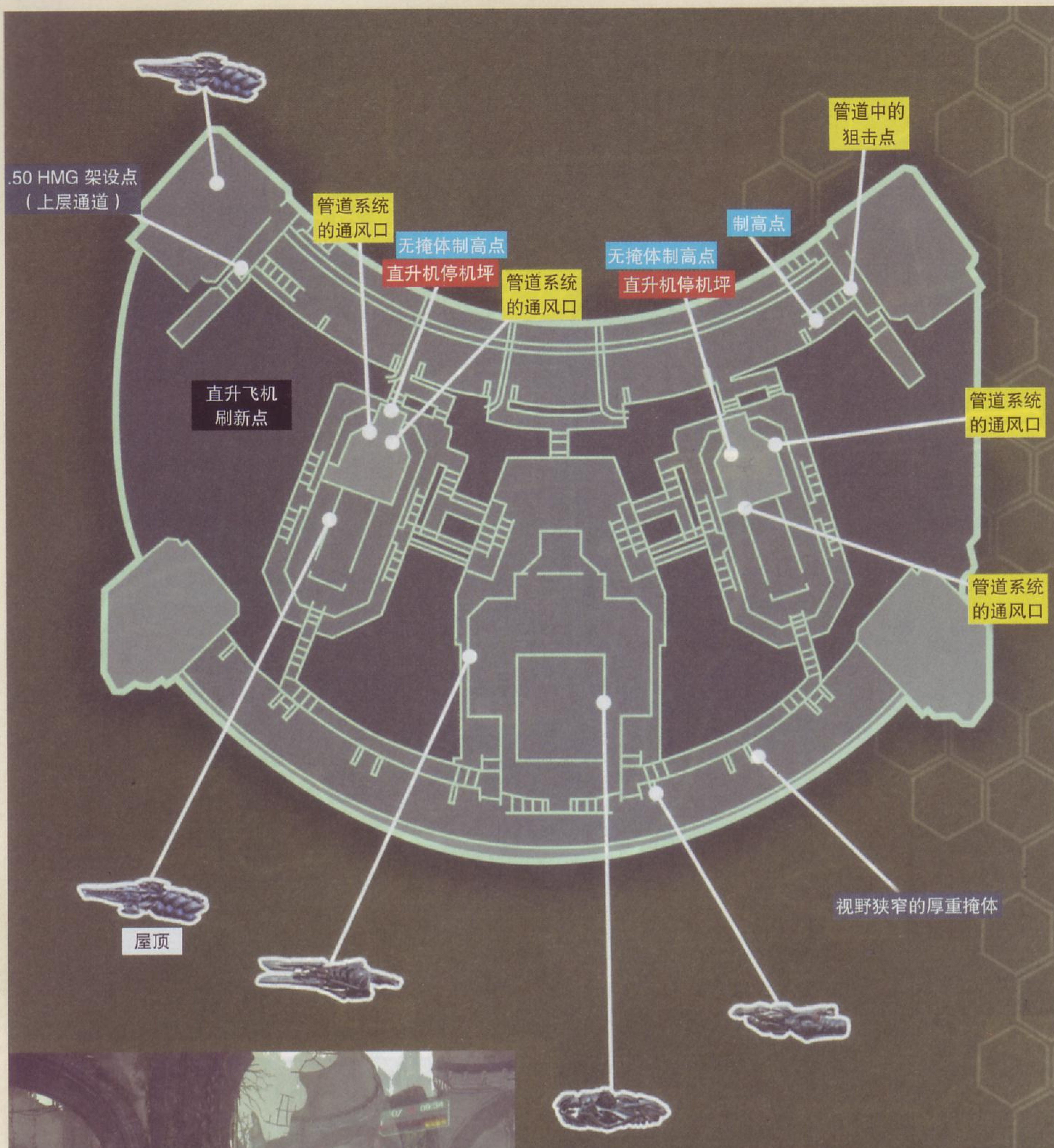


地狱厨房 Hell's Kitchen

地图尺寸：中

建议玩家人数：8–12人

载具：无



水坝 Hydro Dam

地图尺寸：大
建议玩家人数：10-12人
载具：直升飞机







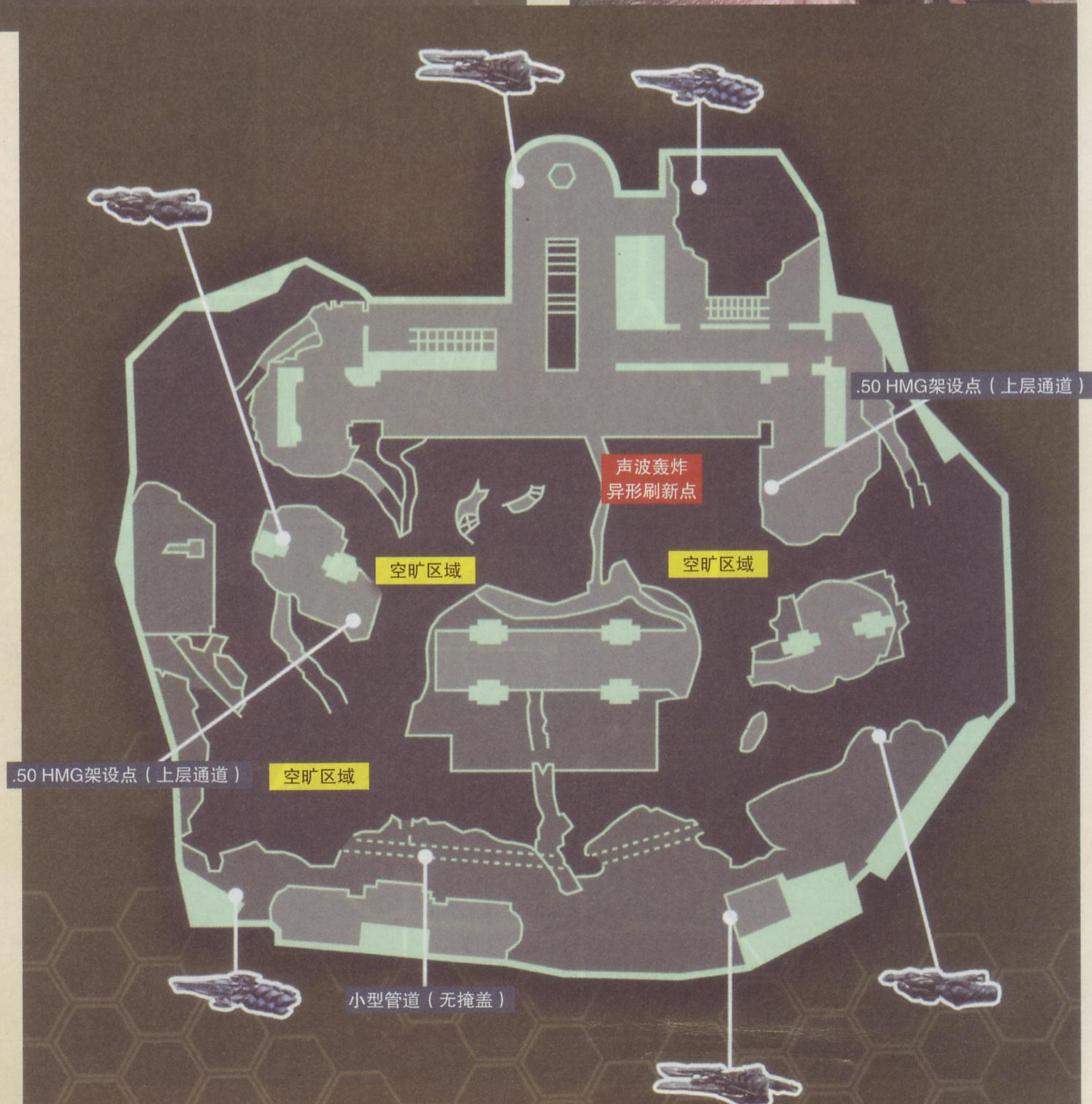


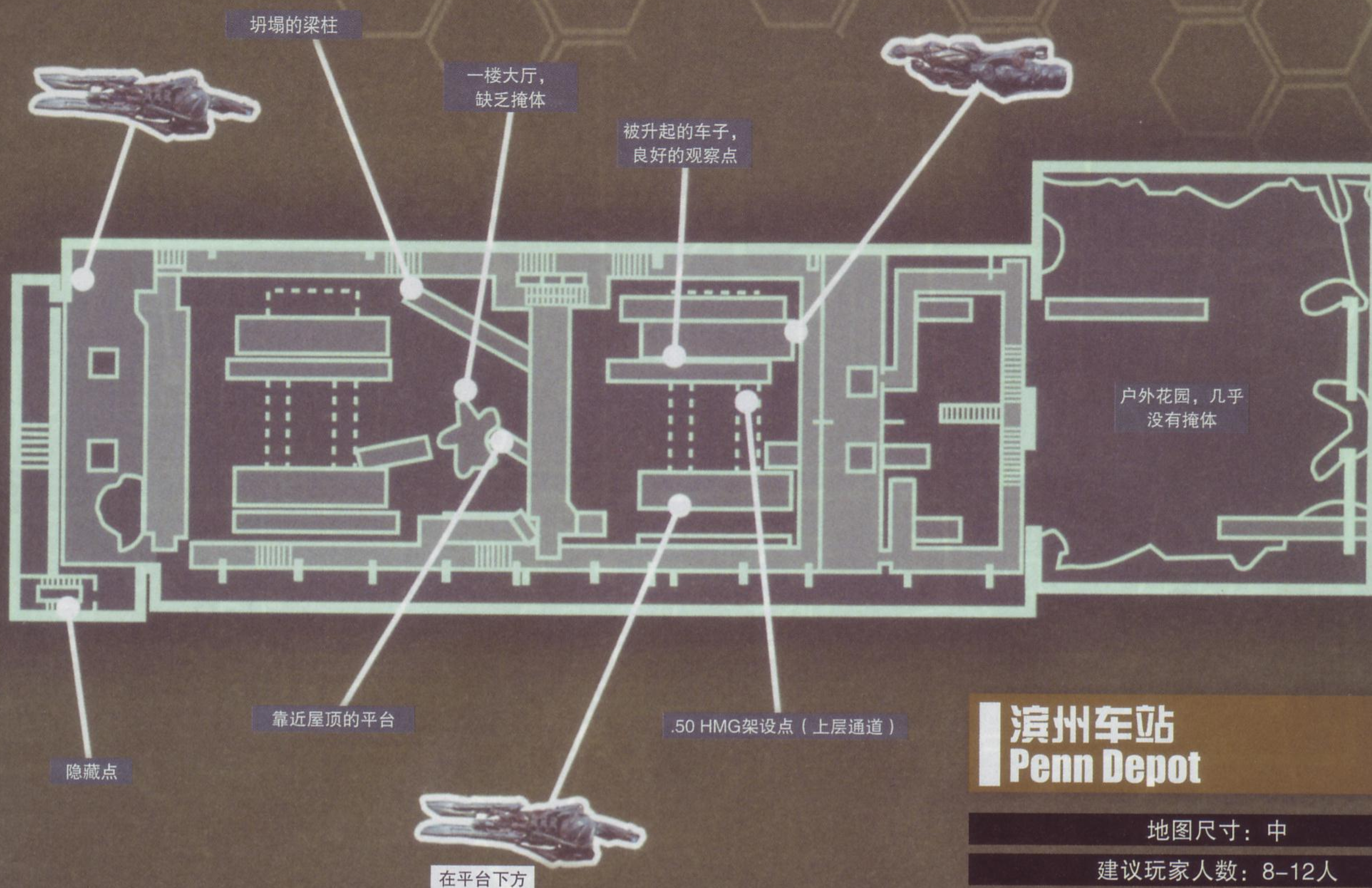




博物馆 Museum

地图尺寸：大
建议玩家人数：10-12人
载具：声波轰炸异形





滨州车站 Penn Depot

地图尺寸：中

建议玩家人数：8-12人

载具：无









天际线 Skyline

地图尺寸：小

建议玩家人数：6-10人

载具：直升飞机

.50 HMG架设点

.50 HMG架设点

破开的窗户（在上层）

用于躲藏的水道

狭窄区域

屋顶

在地下层

起吊机，良好观察点，无掩体

狭窄区域

威廉斯堡 Williamsburg

地图尺寸：中

建议玩家人数：8–12人

载具：无











FARCRY3

如果说媒体上面评选的 2012 年度十大游戏中遗珠了哪款游戏，我想《孤岛惊魂 3》是最据说服力的。游戏最终在与《质量效应 3》“PK” 中不幸落败，不过这并不能代表本作是不成功的，恰恰相反，游戏在全球一致好评以及玩家的赞扬声中打响了名号，使得玩家对续作更加充满期待。如果你仍未有机会尝试本作，那就借着这篇攻略的机会来体验这款神作吧。

孤岛惊魂 3		Ubisoft	主视角射击
X360	Far Cry 3		美版
	2012 年 12 月 4 日	1 ~ 4 人	59.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

主线通关时间为8小时左右
全成就大约25小时左右

文 华尔兹　美编 心の永恒

基本操作

X360	作用
左摇杆	角色移动，按下为奔跑
右摇杆	旋转视角，按下为使用近身攻击或者刺杀
Y	切换武器，长按为回血治疗
A	跳跃
B	俯下身子
X	调查
RB	投掷手雷
LB	打开武器选择菜单
RT	开枪
LT	瞄准
BACK	查看地图
START	查看菜单
方向键↑	使用望远镜
方向键↓	使用装备的物品
方向键←	使用装备的物品
方向键→	扔石头

孤岛生存指南

战斗知识相关

进攻

游戏的战斗十分自由，既可以像《COD》那样与敌人厮杀，也可以像《潜龙谍影》那样与敌人展开潜行周旋，或者玩家可以干脆配置多把狙击枪蹲在远处慢慢将敌人的据点全部清掉。用不同的战斗方式杀死敌人会获得不同的分数，从分数给予的数量以及子弹数量来看，游戏最鼓励的方式仍是刺杀，这也是游戏的主要战斗方式，尽量以潜入为主，实在没办法的情况再尝试正面迎战。基本思路为先将一部分敌人暗杀，减少敌人数量，之后再以火力压制。玩家出现在敌人的视线范围内便会出现警示度提示，警示度到达最大时便会被发现。玩家发现警示度上升时便需要找掩体进行遮挡或者回撤，躲在掩体后以及蹲下行走可以大幅减小被发现的可能，而正面暴露则会大幅增加被发现的几率。在敌人意识到有动静后，系统会根据其位置给予玩家警告提示，以便于发现他们所处的位置从而回避。

暗杀

在玩家初期习得暗杀技巧后，只要从敌人身后接近他们一定距离便可使用暗杀，其范围比想象中要大不少，玩家可以在很远的地方按下近战键，角色会以大跨步来到敌人身后将其暗杀。而暗杀前，即便最后以奔跑状态大幅度接近敌人也是可行的手段，虽然他们最后很有可能会发现玩家，但别担心，靠近后仍然有可以刺杀的时机出现。蹲下状态中行动会变慢，后期习得蹲下移动速度加快以及多人暗杀等技能后可以大幅提高暗杀效率。而在面对重型敌人时，玩家必须学会专门的暗杀技巧才能对其实行暗杀。此外即便玩家在暗杀当中被发现了也不要紧，可以赶快往远处跑，敌人不会太坚持追击，一段时间后玩家可以回来继续暗杀工作。暗杀后敌人有可能会看到队友的尸体，从而提高警觉，习得暗杀后拖走尸体的技巧将尸体藏起来可以有效解决这种问题。



使用石头的是完成暗杀的手段之一，如果看到始终处在一个地点的顽固敌人，扔石头可以吸引他的注意力，将其引开后再暗杀是比较常用的手段。

狙击

在北岛和南岛有很多小山丘，利用这种地形，玩家可以在很远的地方使用狙击枪来将敌人一一狙死。这是最省事安全的方法。到游戏后期，将狙击枪安装上进一步扩大的配件，可以从更远处来对他们进行抹杀。在狙击中，使用憋气是非常重要的技巧，在后期习得Steady Aim能力后，可以大幅增加憋气时间从而取得最佳的狙击效果。不过敌人并不会看着玩家将自己狙死，在他们发现出问题的情况下，就会根据子弹射来的方向进行布置，寻找掩体、呼叫增援等，并有部分敌人可能会前往你所隐藏的地方来试图杀死你。这种情况可以提前守株待兔，躲在丛林中，用更适合的武器将袭来的海盗干掉。而选择正确的狙击目标也是很重要的，首先敌人中可能也有狙击手，玩家应该将他们视为首要目标。其次如果有多个敌人在一起，还是优先狙击落单的敌人，避免过早引起对方的注意。此外部分营地在狙击前可以先进去将警报关闭，以免敌人派更多的增援。



标注

如果敌人不在玩家视线中，要如何确认他们的位置呢？标注就显得特别重要了。使用镜头可以在100米左右的远处对敌人进行标注，此时敌人头上会出现红色标志，以便玩家随时知道他们的具体位置在哪，而标志会根据敌人的种类进行区分，以便于玩家可以更有选择性的击杀。即便他们躲入掩体中轮廓标示也不会消失。所以在面对多数人类敌人时，首先要做的就是利用相机来标示确定他们的位置。在打猎时，由于动物逃跑速度很快，相机将它们定位的重要性可想而知。

敌人种类

特殊杀敌奖励分数	
普通杀敌	10/20分
爆头	25/50分
暗杀	三倍分数
爆炸杀敌	三倍分数
多人暗杀	每杀一个人100分
暗杀重型敌人	500分

在南岛部分，Vass的手下会穿着红色的T恤和面罩，在北岛Hoyt的人则会穿着灰色的服装。而其中部队中又分为多个种类的敌人，下面就让我们来了解一下他们的特性。

标注后为红色骷髅的敌人，也是游戏中最常见的持枪敌人，会使用各种掩体来对玩家进行枪击，在集体行动时更是可以将主角打成筛子。面对他们的时候一定要用手中的武器将他们快速消灭掉，群体时可以多使用手雷。

暴走兵（CHARGER）

由于使用了某种药物，这些敌人并不畏惧死亡，会在发现玩家后疯狂地冲过来使用近战。他们有些喜欢使用小刀作战，有些则使用散弹枪，剩下的则是使用燃烧瓶。遇到这种敌人向你冲过来不要着急，可以同样换散弹枪等近战武器应对，或者干脆使用近战出刀来将他们杀死。而面对手持燃烧瓶的CHARGER可以射击瓶子来让他自己把自己烧死。



狙击手（SNIPER）

狙击手一般都是玩家最优先需要消灭的对象。狙击手由于站在高处，视角非常好，经常可以发现玩家的行踪，而一旦被其红外线瞄到，狙击手都不会失手。玩家必须躲避到其红外线之外的地方。此外还有一种狙击手，他们会使用RPG来对付玩家，威力要大不少，但是相对好躲避。

重装兵（HEAVY）

游戏中的最全副武装的敌人，持有PKM或者LMG，当他发现玩家后会以走直线的趋势缓慢向你靠近，同时以手中的武器不停向你射击。这种敌人十分耐打，不过有个办法可以简单应对——

射击其面具，之后爆头。



一开始玩家是无法对HEAVY进行暗杀的，在后期技能中，早日学会Heavy Takedown技巧可以悄然无声地将其干掉，是快速将他们杀死赚分的手段。如果玩家打算执意在远处面对多个HEAVY，那么最好提前准备足够多的手雷以及火箭筒。

火焰重装兵（HEAVY FLAMER）

这种敌人在近战时非常危险，火焰会对Jason进行持续烧伤，并且火焰在面前对视线影响非常重，玩家必须边退边打。最好的办法仍然是学会Heavy Takedown后尽早将其暗杀，实在不行再以躲在远处边打边扔雷的方法解决战斗。

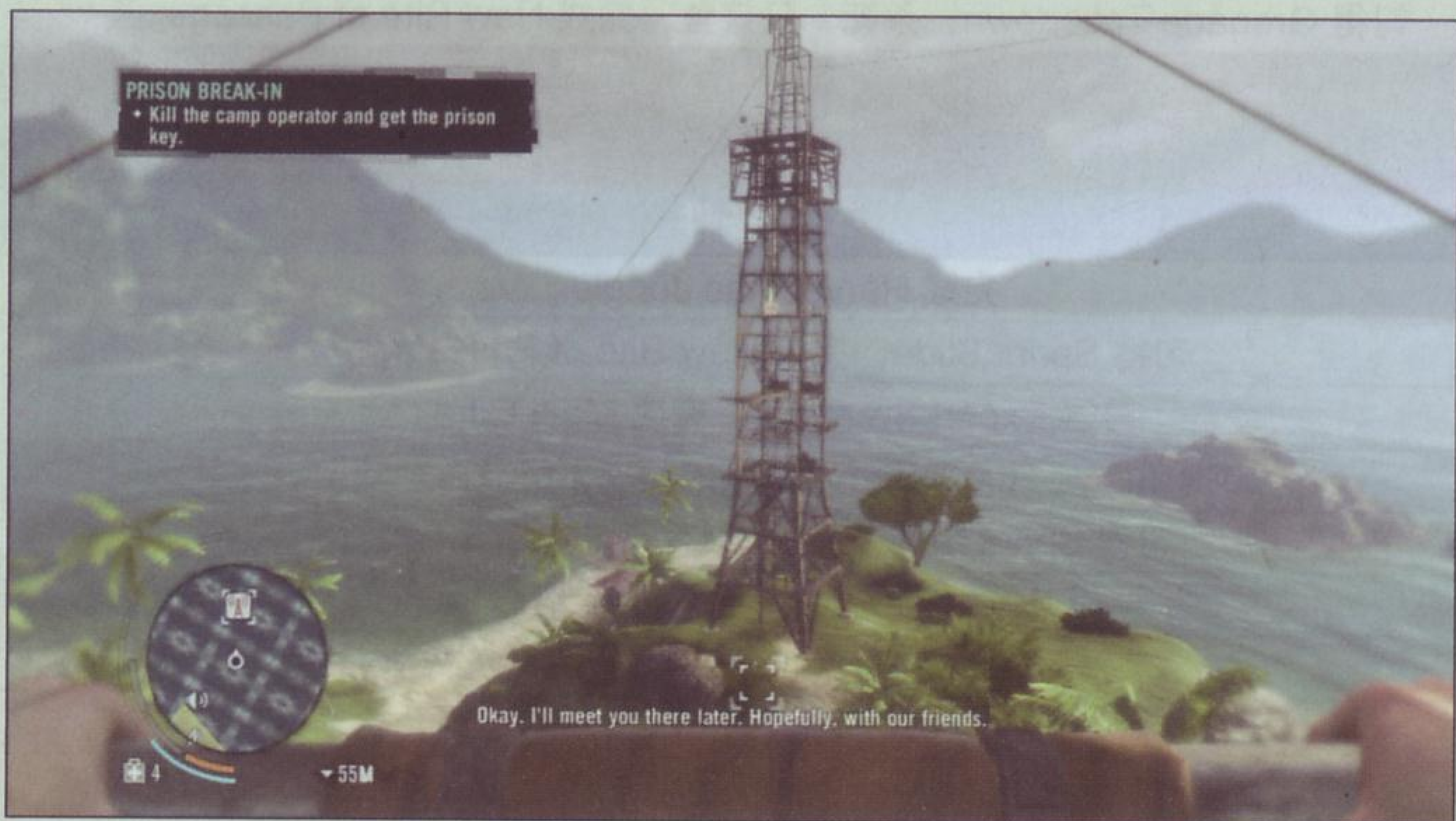
补充体力相关

本作虽然采用血格制，不过难度却不高，玩家在血槽未被打空的情况下回避一段时间血槽便会回复，不过仅限于一格体力，后期可以习得技巧来回复4格体力。其余的体力槽需要通过使用药物或者包扎来补充。在游戏中，针管可以快速回复多格体力，玩家可以在游戏中的商店、储存箱购买针管，或者采集绿草后自己合成。使用药物针管回复最快，后期习得技能后可以回复多格，不过需要采集药物制作。在没有药物的情况下按住Y可以进行自我治疗恢复，到后期习得技能还能一次回复多格体力，不过治疗过程要比打针来的慢很多。



信号塔

游戏中有许多未知的区域无法在地图中看到具体内容，此时玩家去附近的信号塔，爬上去后将干扰装置拆除后便可以看到附近的植物、动物、宝箱等细节。游戏中一共有18个塔。到后期爬塔过程其实并不轻松，玩家需要多观察塔的结构爬上去，一般可以攀爬的地方都要麻绳提示。塔之间的贴条而是可以走过去的。玩家需要充分利用想象力和观察力完成爬塔。完成后塔顶附近都会有绳索可以直接滑下去。



孤岛采植（PLANT）

孤岛上充满了各种植物，在采集过后可以进行制作（Crafting）变成药物，补血用的针管是最常使用的药物，建议玩家平时多采集绿色药物后后备在身上。而抗击打药物也比较实用，后期还可以制作帮助打猎以及战斗用的药物。最强的则是使用后无敌的药物。具体可以参考制作指南（CRAFTING）部分。

制作指南（CRAFTING）

游戏中收集植物以及狩猎后的外皮都可以进行制作，植物可以制造成药品，外皮可以升级所需要的装备。游戏初期可以持有的金钱、道具数量，携带的武器数量等内容都有限，一定要先将这些装备升级后才能更好地进行接下来的游戏内容，具体制作内容和效果如下。

药品

治疗相关

名称	作用
Medical	受伤后使用恢复体力
Endorphin Boost	可以大幅恢复体力

狩猎相关

名称	作用
Animal Repellent	使用后可以让动物不会攻击你
Hunter's Instinct	可以透视看到附近的动物，且动物不会发现你
Deadly Hunter	可以对动物造成更高的伤害

战斗相关

名称	作用
Enhanced Perception	可以看到敌人以及炸药的位置
Fireproof	可以消除烧伤代来的损伤
Sharpshooter	可以增加射击时的精准度

探索相关

名称	作用
Deep Dive	允许玩家保持更久的憋气状态
Sprint Burst	提高跑步和游泳速度

装备

装备相关

名称	作用
Weapon Holsters	可以携带更多枪支在身上
Wallets	增加最大可携带金钱的数量
Loot Rucksacks	增加战利品所可以携带的最大数量
Syringe Kit	增加可以携带药品的数量

弹药相关

名称	作用
Ammo Pouches	可以携带枪支类武器更多的子弹。
Throwable Packs	可以带更多的手雷以及燃烧瓶。
Munition Pouches	可以带更多的C4炸弹以及地雷。
Flamethrower Fuel Slings	可以有更多的喷火器容量。
Rocket Packs	可以带更多的火箭筒子弹。

弓箭相关

名称	作用
Arrow Quivers	可以携带更多的弓箭
Special Arrows	制作燃烧弓或者爆炸弓

全技能一览

游戏中的技能需要通关消费升级后获得的技能点数来获取，不少技能需要先解锁其他相关联的技能后才可以习得，也有不少技能只有在将主线发展到一定程度后才可以习得。此外建议玩家初期以增加最大体力和回血力度为主，之后的一些特殊暗杀技巧也别忘了早点习得，尤其是对付重装兵的暗杀技巧，其他则可以根据喜好来选择习得顺序。注意习得Ninja Step需要在清据点时避免敌人触碰警铃，如果玩家没有对游戏进行更新的话，将所有据点都清掉后就无法完成这个条件了，从而导致无法获得成就，所以一定要提前完成。敌人不触碰警铃很简单，玩家只需先在警铃旁边将其破坏即可，之后即便被发现也不要紧。



Heron

名称	作用	习得条件
Cook Grenades	获得初期的手雷使用技能。	完成 Harvest the Jungle。
Hip Shooter	提高 SMG、手枪、散弹枪武器伤害输出。	习得 Cool Grenades，完成 Secure the Outpost。
Aimed Reload	手枪和狙击枪瞄准中可以快速装填子弹。	习得 Hip Shooter。
Long Gun Expert	提高 LMG 和来福枪的伤害输出。	习得 Aimed Reload。
Syringe Potency	加快药物注射速度 25%。	习得 Cook Grenades。
Enhanced Syringe Potency	加快药物注射速度 50%。	习得 Syringe Potency，完成 Meet Citra。
Steay Aim	提高使用狙击枪时的憋气时间。	习得 Cook Grenades。
Line Gunner	使用绳索时可以使用单手武器射击。	习得 Steay Aim，完成 Meet Citra。
Soft Landing	减轻落下后的伤害。	习得 Line Gunner。
Cool Gunner	连续不断地使用机枪台会进入过热时间，习得这个技能可以使用更久的机枪台。	习得 Soft Landing，使用炮台杀死 10 个敌人。
Deep Breath	增加 25% 水下憋气时间。	习得 Steay Aim，完成 Meet Citra。
Breath Control	可以进一步提高使用狙击枪的憋气时间。	习得 Deep Breath，完成 Meet Citra。
Marathon Man	习得该技能后可以加快奔跑速度。	习得 Breath Control，完成 Meet Citra。
Death From Above	可以从敌人头顶上跳下刺杀。	习得 Cook Grenades。
Death From Below	可以从敌人下方进行刺杀。	习得 Death From Above，完成 Meet Citra。
Dual Death From Above	可以敌人头顶上跳下连续刺杀两个敌人。	习得 Death From Below，使用一次 Death From Above，完成 New Rite of Passage。
Dual Death From Below	可以从敌人下方连续刺杀两个敌人。	习得 Dual Death From Above，完成一次 Death From Below，完成 New Rite of Passage。
Gunslinger Takedown	偷走敌人的手枪并用它来杀死附近的敌人。	习得 Dual Death From Above

SHARK

名称	作用	习得条件
Takedown	习得后可以暗杀敌人。	完成 Harvest the Jungle。
Physical Conditioning	增加体力最大值。	习得 Takedown，完成 Secure the Outpost。
Improved First Aid	没有药物的情况下可以通过自我治疗回复两格体力。	习得 Physical Conditioning。
Advanced Conditoning	进一步增加体力最大值。	习得 Improved First Aid，完成 Meet Citra。
Advanced Fist Aid	没有药物的情况下可以通过自我治疗回复三格体力。	习得 Advanced Conditoning。
Expert Conditioning	进一步增加体力最大值。	习得 Advanced Fist Aid，完成 New Rite of Passage。
Peak Conditioning	增加到最大 6 格体力最大值。	习得 Expert Conditioning，完成 Meet Citra，制作 10 个针管。
Adrenaline	自动回血速度加快 50%。	习得 Takedown，完成 Secure the Outpost。
Field Medic	一次使用药物回复 4 格体力。	习得 Adrenaline，完成 Secure the Outpost。
Field Surgeon	一次使用药物回复 6 格体力。	习得 Field Medic。
Button Up	装备防弹衣时减少 50% 伤害。	习得 Field Surgeon，在商店、储存箱购买三个装备，完成 New Rite of Passage。
Adrenaline Surge	受伤后回血速度加快 100%。	习得 Button Up，完成 There Blind Mice，完成三个 Supply Drops（送物资）任务。
Ironsides	减少 50% 爆炸带来的伤害。	习得 Takedown，完成 Secure the Outpost。
Fire Retardant	减少 50% 火烧带来的伤害。	习得 Ironsides，完成 Meet Citra。
Evasive Driving	乘坐载具时减少 50% 伤害。	习得 Ironsides，完成 Meet Citra。
Chained Takedown	在暗杀敌人后，如果附近还有其他敌人，可以通过推左摇杆来实现连续暗杀。	习得 Takedown，完成 Meet Citra。
Grenade Takedown	在将敌人暗杀后快速按下 RB 即可引爆其身上的手雷造成群杀。	完成 The Motheriode，使用手雷杀死 5 个敌人。
Heavy Beatdown	习得后对于重型敌人也可以进行暗杀。	习得 Grenade Takedown，杀死一只鲨鱼，完成 New Rite of Passage。

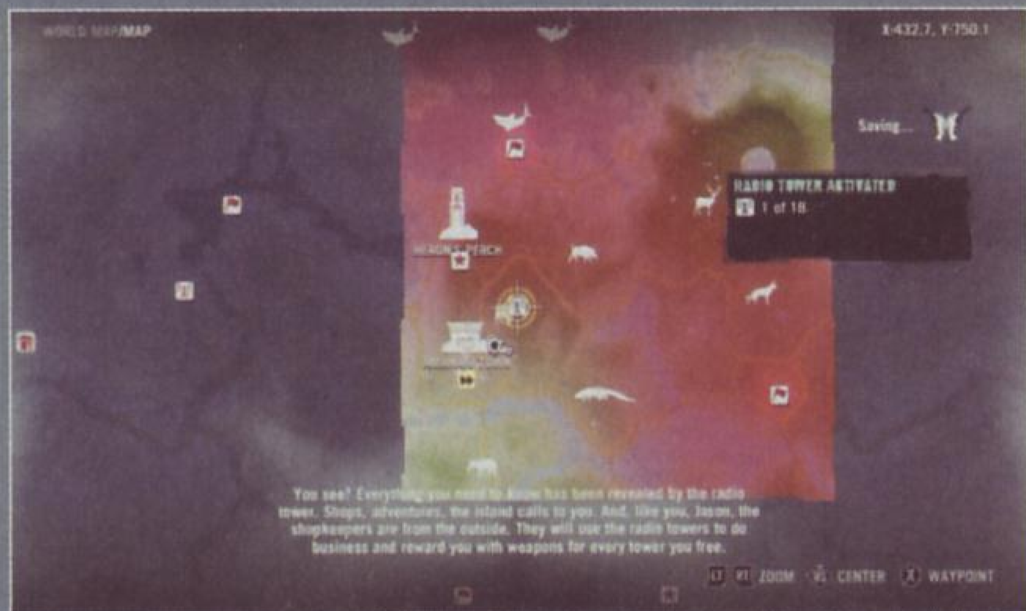
Spider

名称	作用	习得条件
Sprint Slide	奔跑中按下 B 键进行滑铲。	完成 Harvest the Jungle。
Expert Swimmer	加快 25% 的游泳速度。	习得 Sprint Slide，完成 New Rite of Passage。
Jungle Run	增加蹲下时的移动速度。	习得 Expert Swimmer，完成 Meet Citra。
Ninja Step	很大程度上减少走路和奔跑时发出的响声。	习得 Jungle Run，不触发警报的情况下解放两个营地。
Horticulture 101	采集时会取得双份材料。	习得 Sprint Slide，完成 Secure the Outpost。
Zoology 101	解剖时可以获得双份材料。	习得 Horticulture 101，完成 Meet Citra。
Stone Wall	减少动物攻击以及敌人近身攻击所给予的伤害。	习得 Zoology 101。
Penny Pincher	在敌人尸体上可以搜出更多的金钱。	习得 Zoology 101，完成 New Rite of Passage。
Dealmaker	贩卖物品时多获得 25% 的钱。	习得 Penny Pincher，完成支线任务 Wanted Dead。
Expert Archery	增加使用弓箭时的稳定性。	习得 Sprint Slide，完成 Meet Citra。
Combat Archery	增加 50% 使用弓箭时的拉弓速度。	习得 Expert Archery。
Takedown Drag	将敌人暗杀后可以用左摇杆将其进行拖动。	习得 Sprint Slide，完成
Knife Throw Takedown	在将敌人暗杀后按 RT 可以用飞刀杀死附近的敌人。	习得 Takedown Drag，完成 Meet Citra。
Loot Takedown	将敌人暗杀后自动获得其身上的战利品。	习得 Knife Throw Takedown，完成 New Rite of Passage。
Running Reload	奔跑中可以上弹。	习得 Takedown Drag。
Nimble Fingers	提高手枪、SMG、散弹枪 25% 的上弹速度。	习得 Running Reload，完成 Meet Citra。
Quick Swap	加快举枪速度和更换武器的速度。	习得 Nimble Fingers。
Nimble Hands	加快来福枪，狙击枪和 LMGS 25% 的速度。	习得 Quick Swap，完成 Meet Citra，购买三种枪配件。

地图移动相关

游戏中，玩家可以使用安全屋之间的快速旅行，在后期每前往一个新的任务地点或者攻陷一个据点，那里便会为玩家提供快速移动的完全屋。安全屋在地图上会以快进的符号显示，有了快速旅行的设定，玩家在游戏中便可实现轻松在多个点之间移动。此外玩家可以在地图上的任意点按A进行标示，与多数沙箱游戏类似，标示后系统会给予玩家到达该地点较为明确的提示。

游戏起初大地图并不完整，玩家必须先去找到那片区域的电波塔，爬到塔上将干扰关掉，这样该区域的地图才会显示出来。不过在开放后仍有许多红色的区域，代表那里存在海盗占领的据点，玩家前往红色旗帜标志的地点，将那里的点清空即可将其解放开启安全屋。



狩猎守则（HUNTING）

游戏中的狩猎内容可谓十分丰富，在地图上可以看到各种动物栖息的场所，玩家在杀死动物后不会获得经验值，但是调查动物尸体可以进行解剖，解刨的外皮可以打造玩家的装备，对于初期来说，狩猎升级玩家身上的装备是非常重要的，好多需要打造的装备都建议早点去完成。为了提高打猎的效率，建议优先提升可以携带物品的数量。而后期能力中有解刨一只动物按多只算的技能——Zoology 101，可以让玩家打猎事半功倍，而多余的外皮也可以拿到商店、储存箱去卖个好价钱。

与现实一样，游戏中会有两种类型的动物，没有攻击欲望的动物在遇到玩家时会马上逃跑，而具有攻击性的动物则行动迅速，攻击力强劲不好对付。比较简单的办法建议去购置一把消声后的狙击枪，这对于打猎非常有帮助，玩家也可以先用望远镜来对猎物进行标注，之后再用狙击枪将它们杀死。所有动物习性不相同，而活动的场所也会有比较大的区别，玩家可以根据地图上的图标提示来对寻找它们出现的位置，使用特定的药物来进行狩猎。同时游戏中还存在专门的打猎支的线任务，在后期还可以找到稀有的动物。



主线流程攻略

攻略以普通难度为主

Make a Break For It

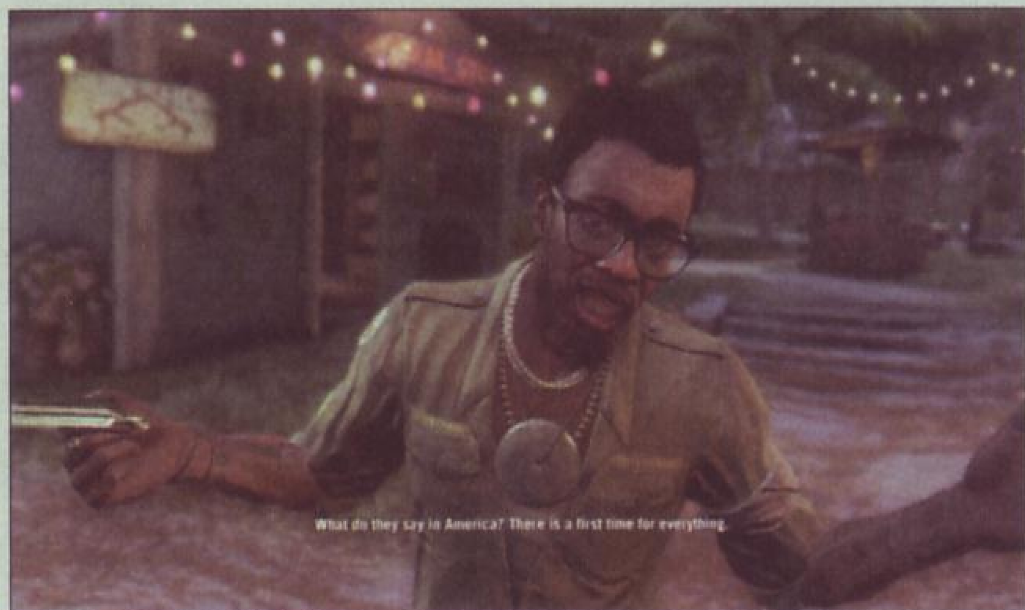
从加利福尼亚来到这座孤岛上，本以为是一场开心的狂欢之旅，没想到落得如此下场，眼前这个喋喋不休的家伙名叫VASS，那个将我们俘虏的海盗，这家伙不停地在用言语恐吓我们，是个不折不扣的疯子。在VASS离开后，Grant提出了逃离这里的想法。在将守卫干掉后一路跟着Grant走，这里注意移动速度要慢，最好按B俯下身子跟着Grant移动。

进入屋子以后在桌子上可以找到照相机、地图、电话等随身物品，出去后有两次向远处扔石头吸引敌人注意后再走过去的桥段，玩家只要冲着提示处方向按方向键→便可。在逃亡最后Grant还是死在了Vass的枪下，Vass这个疯子给了我时间逃跑，比起单纯的杀戮他似乎更想戏耍我，然而不顾一切逃跑是我惟一可以活命的手段。一路狂奔中记住有藤条的地方可以顺着爬上去，灌木搭成的桥梁按B键俯下身子通过。受伤后可以按住Y进包扎回血，还有突然出现的敌人要偷袭我，在杀死他之后我跳入了水中。

Down In Amanaki Town

恍惚中有一支手将我从水中救起，醒来后得知眼前的这个黑人大叔叫做Dennis，不知他做了些什么，使得我手臂上出现了古怪的油墨图案，他说我是一名勇士，不过眼前我最担心的仍是我的弟弟和我的朋友们。Dennis是这里与VAAS对抗组织的成员，首先他建议我去购置一把武器，拿到钱后可以进行第一次购物，购买一把手枪后离开。Dennis告诉我需要拆掉Vass在电塔上设置的干扰装置来取得坐标定位，这样才可以在地图上看到这一整片区域。

从中间的过道上去，在塔下面埋伏着一条蛇，只需对其出刀将射杀死即可。一路来到塔顶，将干扰装置拆掉，然后顺着旁边的绳索即可快速回到地面。下去后Dennis会和你确认地图方位，教你一些地图的使用方法以及打猎的相关知识，坐标选择到野猪后便可前往该区域进行打猎了。



Harvest The Jungle

乘坐旁边的车子来到该区域，除了两只需要猎杀的野猪外，还需要收集到足够数量的红、蓝、绿三种草药，三种草在该区域都有，并不难找到。而野猪一般在该区域的田野草丛中出没，按方向键↑使用望远镜便可明确它们的位置，杀死它们其实用枪效果不好，不如直接跑过去用刀将它们杀死。全部收集完成后打开地图，选择大本营下面的快进标志便可瞬移回去。

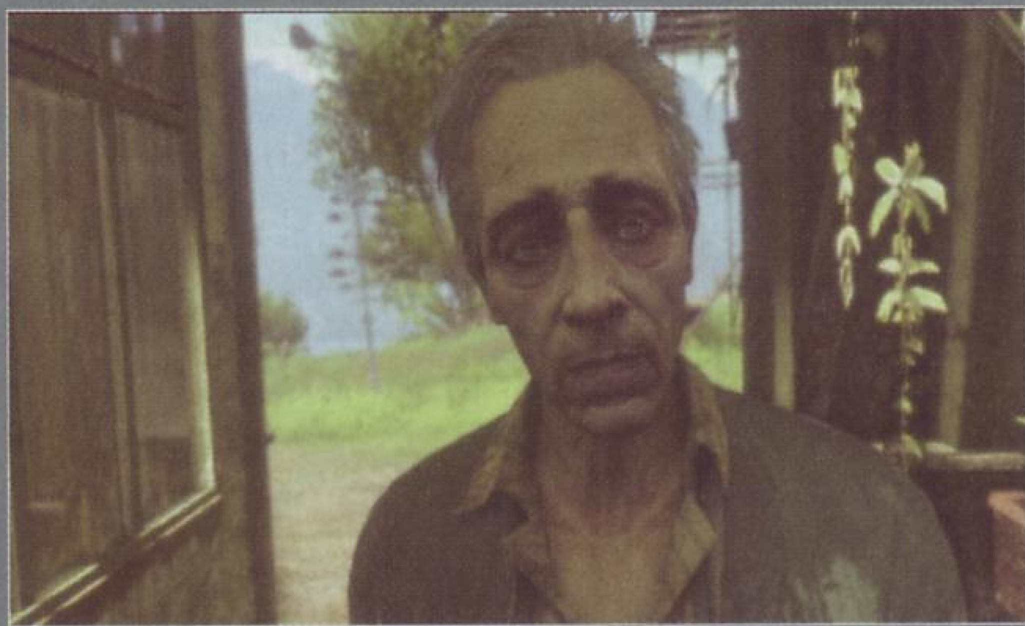
再次见到Dennis他会对玩家进行关于制作的教学，合成一个MEDICAL便可，用两只野猪皮可以对背包进行一次升级。之后则是技能升级，在鲨鱼技能中学习TAKE DOWN这个暗杀技能便可。之后会接到电话，有Liza的消息，上车前往该地点。

Secure The Outpost

来到敌人据点后玩家孤身进入内部作战，由于场景内敌人不多，笔者建议玩家还是尽量以暗杀为主，获得的经验会多不少。注意蹲下以后绕开敌人的视线范围便可慢慢接近他们身后用TAKE DOWN将他们杀死，注意不要惊动了这里的狗，如果不小心被敌人发现了，就先躲在掩体后面把狗用刀杀掉再与他们战斗。全灭敌人后可以先把这里搜刮一下，之后破门而入后得知Liza已经逃跑了。



Mushrooms In The Deep



Dennis告诉我有个叫做Earnhardt的医生想要见我。此时便可在看板上接到两个任务，一个打猎相关，另外一个是讨伐敌人。来到打猎区域后这里的狩猎目标以狼为主，玩家可以在地上更换散弹枪，与狼的战斗注意及时补充体力，建议提前升级防御能力。杀掉5只狼后便可完成这里的打猎任务。接着开车前往敌人区域将他们全部杀死，这里建议从远处先用望远镜将他们标注，之后从左侧草丛慢慢潜入将他们全部暗杀。如果此时身上钱满了，建议回大本营一趟，然后做一些准备，将钱包的最大容量增加，增加可携带武器的数量到最大，这些升级所需要的动物皮材料都不难找。物品袋里的东西满了就去卖掉一部分。之后前往医生所在处之前，先去将塔的干扰关掉便可以看到这片区域的全貌。

一路来到山顶便可看到医生的住所，进屋子没一会儿便看到了这位情绪也有些不太正常的医生，他告诉我Daisy现在就在他的屋子里。进入屋子以后在二楼便可找到Daisy，从医生口中得知她中毒了，现在需要一种特殊的蘑菇来治疗。

这种特殊的蘑菇位于水下的洞穴中，首先要跳入水中，之后潜下游过去。再进入水里前需要小心随时过来的鲨鱼，可以先在岸边先用望远镜观察，再将它们狙击掉，杀死鲨鱼后别忘了潜入水中获得鲨鱼皮。

来到洞穴内部后注意观察，有绿色的藤条可以用来攀爬。途中还会有几次需要继续潜水的地点，在行走一段后会接触令人产生幻觉的蘑菇，此时在移动的过程中会不断地看到各种幻觉，画面十分奇幻。取得蘑菇后便可回去交给医生了。返回时只需利用藤条攀爬回去便可。

在将蘑菇给了医生后，他让我去找Daisy，她现在已经醒了，还将医生救她的事情告诉了我，看来这个医生值得信赖。我们请求医生如果找到了其他同伴也能将他们送到这里来，在Daisy的请求下医生终于答应了。

The Medusa's Call

离开后接到Dennis的电话，他告诉我想要得知其他同伴的位置可以去窃听海盗们的通讯信号，这个信号接收装置位于一艘船内。前往下一个目的地前建议先打造可以携带更多枪支的装备，再去多买几把枪和炸弹等设备，代几把无声武器，如果能买个防弹衣就更好了，准备完毕后就可以出发了。

前往船附近后先别急着往里冲，用望远镜先对几个海盗进行标示，之后用扔石头吸引注意力，然后蹲下从背后暗杀的方法将他们解决掉。穿过一艘船后首先需要取得两把钥匙，钥匙会出现在标注后呈金色的敌人身上。找到后上船，利用一侧的绳索直接滑行到对面即可，之后进入屋子内部便可获得情报。

走出去会有大批敌人来袭，此时必须与他们正面较量，利用左边由上向下攻的角落，可以等敌人慢慢上来送死，中途注意敌人扔来的手雷即可。

Playing The Spoiler

将敌人全灭后Dennis通知我他们现在遇到了麻烦，打开地图利用瞬移回去便可，与Dennis对话得知Vass正准备筹集武器攻打这里，Dennis委托我去将那些武器全部摧毁，虽然我现在还是想着如何能早点救出同伴，但Dennis帮了我很多，看来是需要跑一趟了。

先去将目标区域附近塔的干扰器拆掉，之后前往武器贮藏处。老规矩，先要观察敌人的位置，然后潜入内部从背后将这些海盗全部暗杀，如果手上有无声武器可以对付敌人就更容易了，之后便可以进入屋子安装炸弹，别忘了房间内有许多子弹和手雷。在即将爆炸前离开屋子，之后又大批敌人袭来，这里的战斗只要找好掩体便可，或者玩家可以直接走人，这是更简单的办法。注意不要走到旁边的山上去，那里的老虎可不是好惹的。

Prison Break-In

再次与Dennis通讯，得知P.C所指的正是海盗山谷，看来我的同伴就在那里。首先建议玩家先进行整备，后面有场硬仗要打。准备完毕后有一个简单的办法可以直接去目标地点，先瞬移到Earnhardt医生所在的那个点，利用那里的滑翔翼直接飞到目的地附近的干扰塔那里降落，途中会接到Daisy的电话，她告诉我她和医生正在安全的山谷地点，毁掉塔上的干扰装置后利用绳索下去，前行不久便可以看到海盗山谷。



这里敌人比较多，建议先把站在瞭望台处的敌人暗杀掉以免被发现。如果怕麻烦，也可以躲在远处与敌人正面开战。拿到钥匙后进入内部，这里需要进行几场室内战，利用手雷的大范围将敌人群杀。在内部荧幕上可以看到被Vass抓住的Liza。之后焦急如焚的我被突然出现的海盗打晕了。

Island Port Hotel

醒来后Vass在我们附近洒满了汽油，他质问了我胳膊上的油墨的事情，这个疯子的疯言疯语中不时提到关于他姐姐的事情，我的怒火只会让他显得更加得意。在他将这里点燃后，求生的本能让我挣脱掉了束缚，眼下最重要的是救出被困在火海中的Liza。

这里有三分钟时间限制，注意在被火挡住的地方一般都有水管阀门，射击阀门便可让水扑灭火势。尽管如此，火势仍有可能波及玩家，按住Y键可以将火扑灭。救走Liza后马上逃离这里。眼前的车让我们看到一丝生机，乘车逃跑过程中需要用榴弹炮击毁围追上来的敌人车辆，过程中子弹无限，瞄准了打即可。最后需要用手枪射死对面出现的海盗，可以瞄准右下边敌人附近的油管射击。



Keeping Busy

回到医生别墅处，之前Daisy通知我她现在正在医生房子下方的地下洞穴，回到屋子后需顺着山崖附近的坡道下去，走进洞穴便可找到她。Daisy在这里找到一艘船，或许这艘船能帮助我们离开这里。不过之前需要先找到船上需要的动力装置。POWER HEAD位于水底的中间位置，潜入旁边的水底才能找到。拿到后把它交给Daisy，接着去与Liza对话，我不断地和她保证，我们会安全地离开这里。

离开洞穴后接到Dennis的电话，需要去找一个叫Citra的人，她是Rakyat的领导者，可以帮我获得对抗Vass的力量。

Meet Citra

去找Citra的路程比较远，首先还是推荐先去将那片区域的电波塔将干扰解除掉。来到Citra的寺院领地，跟着Dennis进入内部后，这个女领导者表示并不想帮助我，直到我说出要救弟弟愿望时才有所动容。她将一瓶古怪的水递给我之后，丢下一句“告诉我失去了什么，咱们再谈”之后走了。失去了什么？Dennis告诉我喝下这瓶水后会得到我要的答案。药水很快让我产生了幻觉，在水中我看到了我的朋友们，还有一个穿着白西装的家伙。之后又见到了很多从来没见过的映像，最后我找到一把古老的匕首，这一切似乎都在暗示着什么。



醒来后我将在幻觉中看到的内容告诉Dennis，看来那把古老的匕首将是关键，Dennis说在小岛的东边有我梦中出现的贫民窟，看来是要去一趟了。

Bad Side Of Town

虽然玩家可以直接瞬移到目标地点，但由于那边地图可视范围仍没有开放，所以还需要爬一次塔将干扰装置拆掉。来到这个镇上后没想到这里居然和我梦中出现的地方一模一样，进入贫民窟的酒吧坐下来玩牌时，那个在我梦中穿白色西装的神秘男人果然出现了，在他离开后我必须跟着他。

跟踪白色西装男的过程中注意不要和他走得太近，小心他会突然停下来，可以利用蹲下走的办法逐步跟踪他到一件屋子里。

Kick The Hornet's Nest

进屋后没想到他早就已经发现了我，并表示如果10秒内如果我不表明身份就会用C4炸弹将这里夷为平地。将事实告诉这个叫Willis的人后得知原来他早就知道了我们的遭遇，他是被派来在岛上做秘密调查的间谍人员，接着告诉我关于Vass背后头目Hoyt Volker的事情。并且让我去毁掉Hoyt的毒品种植田园和船，以此来换取关于朋友的情报。

拿起桌子上的武器离开后与Dennis通话，尽管Dennis让我不要去惹这个叫Hoyt Volker的家伙，但为了同伴的下落没有其他办法了。

老规矩先去关掉目标附近塔上的干扰器，最初的毒品种植田园内只有两名敌人和两只狗，使用扔石头的办法就能将他们暗杀，之后使用从Willis那里取得的火焰喷射器将这里种植的毒品植物全部点燃即可，没有喷射器也不要紧，对着田园中的油罐射击便可。



之后还有5个地点需要烧毁，先用望远镜观察这里敌人的站位，再想办法暗杀掉吧。不小心惊动了敌人就躲在角落里等敌人一个个过来送死，群体的敌人以C4炸弹将他们解决。使用喷火器烧死50个敌人的成就可以在这里完成。

全部烧毁后还需要去解决停在码头的那艘船，前行的过程中敌人很多，以正面迎击为主，利用附近的房间做掩护。本场战斗会出现一个持重机的敌人，这种敌人比较耐打，建议耐心周旋，可以对其头部射击。全灭敌人后靠近码头船会离开，赶紧在旁边桌子上拿起火箭筒向船发射将其摧毁即可。

A Man Called Hoyt

完成后回去找Willis向他打听关于我的伙伴Oliver的事情，他将Hoyt与Vass的录音对话放给我听，其中提到了Beras Town运货船名单的事情，Oliver很可能就在这个名单中。

去目的地前可以使用那里的滑翔翼，之后便可直接飞过去。

进入屋子里后看到了Hoyt正在行刑，而被行刑者当中有一个是Willis他们的人，这个叫Rongo的人知道关于运输船名单的事情，我必须设法将他救走。

先从背后将向Rongo射击的两个敌人暗杀掉，之后向Rongo移动的过程注意稻田中的地雷，玩家必须缓慢移动的同时留心观察附近的地雷（还可以用听的方法）。找到Rongo后答应帮他离开这里，保护Rongo的过程中由于这家伙家伙会一股脑猛冲，玩家需要及时清掉从各处涌出的敌人。跟着他来到一间小屋后需要在这里防守一段时间。躲在小屋中比较安全，敌人过来后可以射击油桶来形成群杀。一段时间后Rongo便会找到运输名单，将照片发给Willis进行破译，如此一来终于取得了Oliver所在的位置。

Saving Oliver

到达地点后没想到有点迟了，Oliver已经被运往另外一个地方，这个场景有很多鳄鱼，不用理会，赶紧开一辆车子往目标点行驶。到达后有几个敌人挡在那里，直接按A用车上的炮台将他们扫死便可。之后下车走过去。

看到Oliver之后是一场狙击好戏，这里要掩护Oliver逐步往左边移动，使用狙击枪时注意按住左摇杆来进行憋气避免枪的大幅晃动。这里大多数敌人身边都有油桶，瞄准油桶射击并不是难事，当然如果对枪法有自信，还是推荐以爆头为主。注意速度要快，Oliver被围攻的话很容易死。



Oliver将船开过来后马上跳到海里上船与他会合，此时会进入一场操作机枪台的水上战斗。机枪准星比较飘，敌人会从岸边射击，也有乘船向玩家驶来的，一定要第一时间解决，没血了就赶紧扎一针。别忘了天上还有会扫射的直升机，同样可以用机枪将它击毁。

Piece Of The Past

救到Oliver后带他前往安全洞穴，Liza为Grant做了一个十字架，并且对我使用武器以及手臂上油墨的事情很担心。谈话结束后可以在旁边找到一颗红色药丸，吃下后可以回忆起一些往事。离开洞穴接到Willis的电话，他告诉我需要去贫民窟找一个与Hoyt有生意来往的人，名叫Buck，我的另一个同伴Keith现在就在他手里。Buck，这名字听上去真像F……

见到Buck之后感觉真是“人如其名”，他简直是又一个疯子。Buck向我提出了条件，要赎回Keith，便需要帮他去找到那把之前喝下药水后看到的古老匕首。首先需要去一艘船中确认这把古老匕首的位置。

可以利用图示中的滑翔翼直接飞到船附近，这里已经被Vass的海盗占领，可以先确认敌人的位置再将他们杀死。利用一开始过道附近的箱子做掩体，将走过来的敌人暗杀掉。进入船内部后一样小心里面的敌人，在打开最后的大门前会出现一名持重击的敌人，上方则会有两个狙击手，记得用大威力武器提前瞄准好即可。



在电脑中取得了匕首的位置，并且拿走了一个看似很重要的罗盘，在将信息下载完成后，没想到船突然发生了爆炸，沉入了海底。之后顺着指示游出去，游泳中可以利用水中的氧气瓶来补充体力。途中还会遇到突然出现的敌人，按对QTE便可将其解决。在千钧一发之际，我终于从沉船中逃了出去。

Down In The Docks

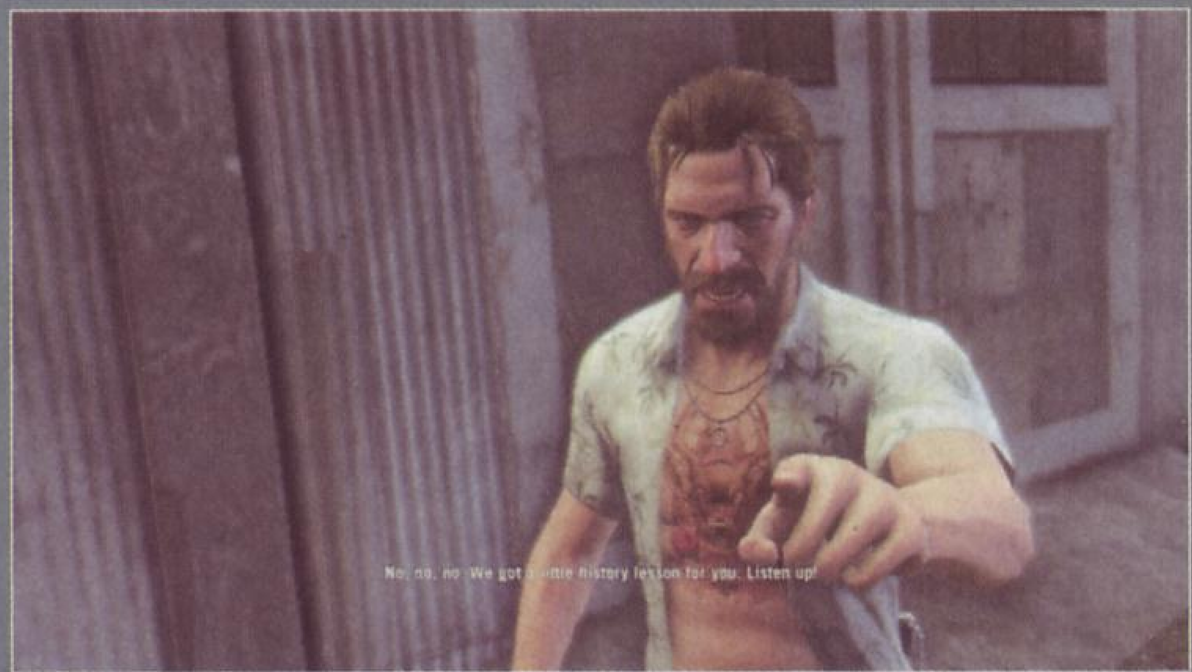
剧情过后跟着罗盘的指示到达指定地点，没想到Buck这家伙早就等在了这里，就好像他早就知道这个位置一样，这个混蛋向我讲述了这个区域的历史后（日本人想抢走郑和的宝藏），我不得不进入这个海底遗迹。

首先从写着“日本军大胜”的墙上爬上去，之后潜水进去来到Vass看守的所在地，这里登岸后会与左右两边的敌人发生战斗。继续前进可以听到敌人交谈的声音，在用手雷将这里的部分敌人炸死后去按按钮即可将敌人身后的墙炸开。在进入水底后会有鳄鱼袭击玩家，此时必须完成QTE来将其杀死。之后游泳攀爬来到圆形图案的门前调查便可进入。

在跳过一个平台后这里会发生坍塌，这里有左右两扇同样拥有圆形图案的门，先去右边，将门打开游过去，用刀砍掉发光的三个柱子便可使这里水位上升。左边的门打开后用同样的方法可以让水位再次上升，这样便可游到足够的高度爬上目标点的平台。在台子上找到罗盘的另一部分，之后需要马上离开这里。顺着左边的悬崖边上过去，之后一路往出逃即可。虽然没有找到匕首，不过将两个罗盘组装在一起后相信可以指引新的道路。

The Motherlode

顺着指引再次来到另外一个遗迹的入口，在听Buck再次说完这里的无聊历史之后便可进入内部。首先推着轨道车可以让玩家躲在后面接近敌人不被发现，第一个场景有两个敌人，全部暗杀掉即可。下一个洞穴的三个敌人站位比较近，可以先扔一块石头吸引他们的注意，然后用快速三连暗杀来解决战斗。将这里盛满油管的车子推过去可以炸死不少敌人，之后玩家蹲在原地将冲过来的敌人伏击掉便可。继续前进会遇到敌人的狙击手，先躲在轨道车后面推着前进，注意左边也有几个敌人，推动左边的轨道车便可将玩家挡住不被发现，如果此时玩家狙击枪上装有消声管，便可悄无声息的将台子上面的狙击手以及敌人杀死。之后再专心对付左边的敌人即可。这里最后还会出现重机枪敌人，可以利用桥的距离将其射死。这个场景中箱子上有防弹衣可以补充一下。



继续深入的战斗可以将柱子摧毁，从而利用上方的石头将敌人压死，然后又有狙击手等着玩家。全灭敌人后调查石门进入遗迹内部，小心这里地上会有许多鳄鱼以及蛇出没，注意观察保持距离将它们射死。

将太极图案的机关拉开后便可开启新的入口。乘坐升降机下去，利用跳跃一路深入便可找到圣兽雕塑的机关按钮，这样便可找到罗盘的最后部分。紧接着这里再次崩坏，需要利用奔跑离开这里。

一出去后又看到Buck这张贱脸我就意识到，这家伙在我身上装了追踪器，然而现在Keith在他手上，我只能对这个混蛋唯命是从。将罗盘的最后部分组装好后，相信它可以引导我找到那把匕首。

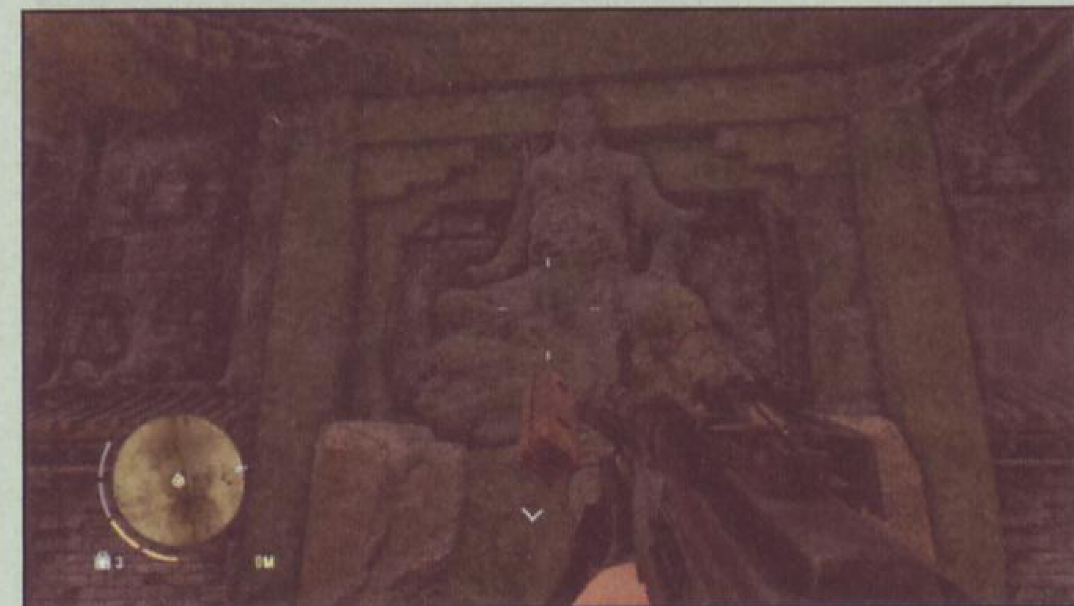
Lin Cong I Presume?

听完Buck讲完这段历史的最后部分，直接跳入水中游上岸，在经过几次攀爬后便可找到古墓。

进入内部后初期的敌人身边有狗，建议以暗杀为主。之后的场景可以利用绳索滑行到对面，这里会有不少敌人围过来，利用居高临下的优势向下方扔手雷可形成群杀，这里也可以利用滑行轨道时的刺杀来给他们一个突然袭击。敌人全灭后在对面房间内有大量补给，之后一路往下走，途中有可能会有敌人发现你，注意俯下身子放慢脚步。

来到蒸汽水池时小心地面迸发出的蒸汽会伤到玩家，算好时间差通过后别急着继续前进，直接走到左边的掩体后面不要被对面的敌人发现了，对面敌人中有一个持RPG的，建议用狙击枪先将他解决掉剩下的就简单了。注意蒸汽水池中需要迅速通过，不要逗留。

消灭最后敌人爬上去，打开门之后便可进入遗迹。这里仍然有许多蒸汽需要小心移动，利用奔跑后滑铲穿过一个门洞后在右边便可以看到藤条，爬上去以后对着雕像使用罗盘便可进入古墓内部。古墓里有不少鳄鱼，先把它们都射死后打开棺材便可以找到那把古老的匕首了。之后上方的机关启动，需要马上离开这里，蹲下钻洞逃生的过程中注意提示利用按LT和RT便可离开这里。



Hnhappy Reunion

将匕首交给Buck，去房间内找到Keith，显然他已经受尽了折磨。正打算离开时，Buck出现在了我们面前，看来这家伙并不想留下活口，在搏斗当中，我用匕首刺入了他的胸膛，将他杀死。

This Knife's For You

将Keith送往安全场所后，他说我的弟弟Riley被杀死了，我不愿意相信这是真的，眼前的怒火让我发誓会亲手杀掉Hoyt和Vass这两个杂种。



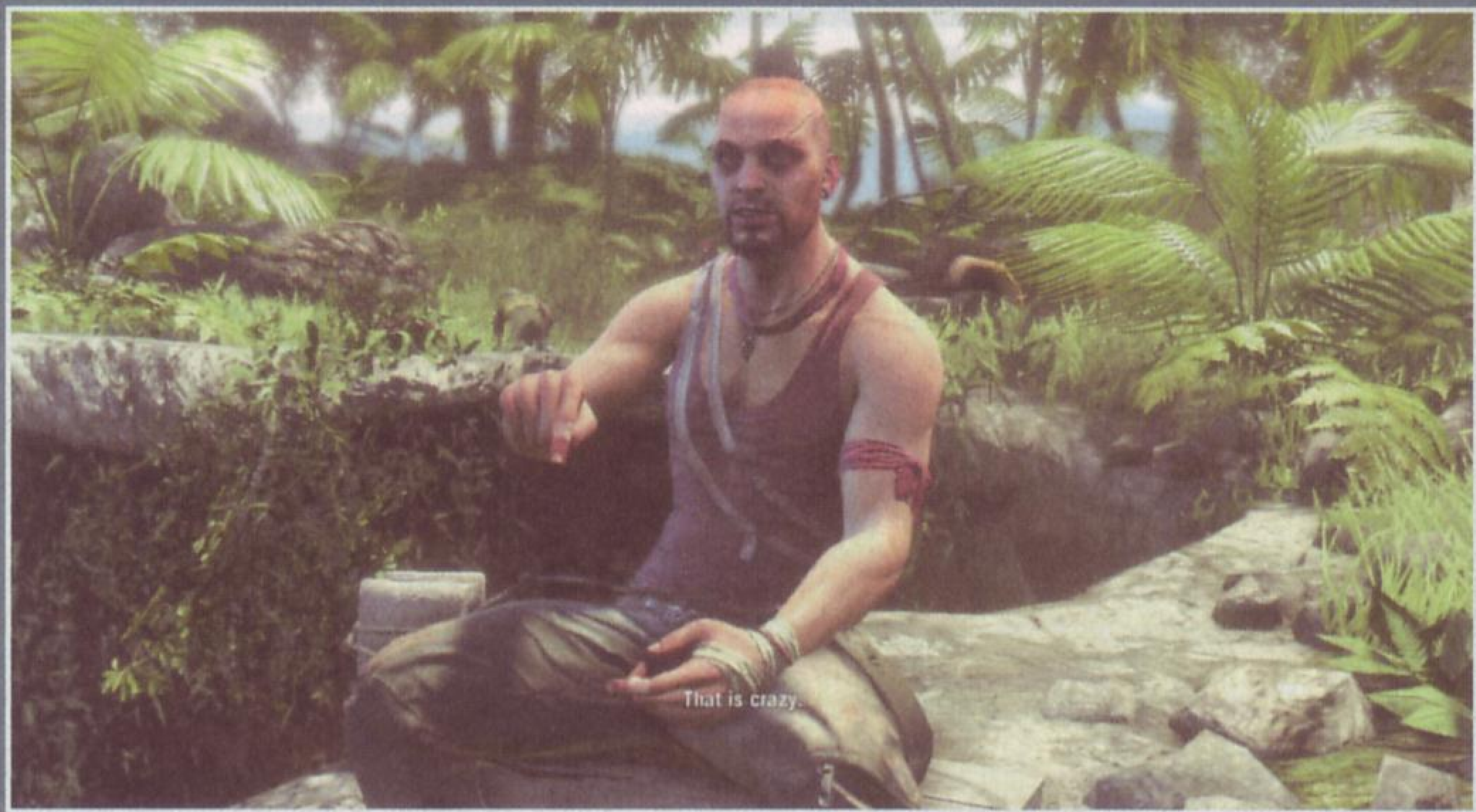
来到寺院后将匕首交给Citra，她为我讲述了Rakyat的历史——一段勇者杀死巨人的传说，并且要求我帮助她救回被俘虏的人，她便会给我力量。走到门口Dennis让我准备一场突袭Vass的战斗。

Ambush

开始下一个任务前建议先去组装一把带双倍扩大视角的狙击枪。前往指定地点与Rakyat队长对话，这次的计划是制造一次爆炸来拦截Vass装人质的卡车。时间有限，先去安装炸弹，之后爬上远处的高台守株待兔。如果之前有带改装后的狙击枪，杀敌便可如鱼得水，高台附近也有狙击枪可以使用，子弹打完记得更换。

消灭几个敌人，一段时间后装有人质的卡车会逃跑，这时顺着高台旁边的绳索滑下去，开车赶紧追。在将下车的敌人都射死后打开车门，没想到里面的不是人质而是Vass，我中计了。

Warrior Rescue Service



醒来以后Vass出现在我面前，他讲述完他的疯子理论后将我扔到了水里，最后一点意识让我将束缚挣脱掉。

游到岸上以后由于武器装备都被剥夺了，只能以潜行为主。先将洞口左边的敌人背刺掉，之后解决前面的两个，记得捡起他们身上的武器。来到敌营时建议以回避战斗为主，直接从左边俯下身子绕过去，将一个敌人背刺后便可直接绕到直升机所在处。这里建议直接往直升机正面走，不然会被狗发现。在干掉直升机前的重机枪敌人后便劫持直升机试图离开这里。

万万没想到的是敌人的火箭筒将我逃跑的一丝希望彻底摧毁，当我再次醒来，Vass又一次出现在我面前，枪响之后似乎一切都结束了……

这里是地狱吗？我只知道将挡在我面前的一具具尸体拨开，当我逃出来时才知道幸运女神眷顾了我，Vass的子弹打在了我的打火机上，现在是时候去见Citra了。

首先需要去敌人营地中取回身上的装备，这里敌人不多，并且站位比较分散，可以逐个刺杀。最后会有个重机枪敌人站在门前，多用手雷发动攻击，然后利用房屋作为掩护即可，对方移动速度很慢。全灭敌人后在柜子里取回装备，电话中Dennis告诉我船已经准备好，可以离开这里了，不过我一心只想着让Vass和他的头目血债血偿。

New Rite Of Passage

离开屋子便可以去找Citra，喝掉“有些毒性”的药水之后我再次陷入了无尽的幻觉当中，在幻觉当中我看到了Citra之前向我诉说的传说中的巨人。

与巨人Ink Monster的战斗可以看做是游戏的一场BOSS战，需要使用弓箭来对BOSS射击，如果之前习得了弓箭相关的技能，战斗会轻松不少。巨人的弱点在于头部，对着其头部射箭便可引发爆炸，弓箭蓄力越久，射程越远。巨人的第一轮攻击只有近身喷墨，只要向旁边移动即可躲避，将其击退后会有几个杂兵涌来，注意远离他们再射击，不然爆炸弓会伤及自己。全灭杂兵后是与巨人的第二场较量，巨人会释放两团浓烟袭来，此时可以用弓箭抵消，或者左右跑来躲避，继续射击一段时间后巨人便会倒下，此时顺着其手臂爬上去，用QTE便可将Ink Monster终结。

这场战斗结束后我醒了过来，仪式也已经结束，此时我心中的勇士之血已经觉醒，仿佛获得了新生般充满了前所未有的力量，现在将由我来终结Vass!

Payback



进入Vass阵营内前会有几个看守在海滩附近，优先用带消声管的枪或者弓箭干掉台子上放风的家伙，再下去一一收拾剩下的。潜入屋内原来Vass早已料到我会来复仇，他会将屋子点燃。赶紧离开这里。出去会有大量敌人，由于屋子着火，需要从左边下去再展开战斗，对着远处的老虎笼子射击可以将老虎释放，以此分散敌人的注意力。最后还是会有持重机枪的敌人站在屋子门口，小心。进入最后的房间后我被Vass用匕首刺入了身体里。

倒下后我进入了某种精神状态，在这种状态下我恍惚看见Vass让我用枪指着他的脑袋向他开枪，一切远没那么简单，他身边的手下化成一个个幻影向我冲来。用SMG将他们射死，注意上弹时间。最后我终于抓住了用刀杀死Vass的机会，亲手杀死了这个疯子。醒来以后Vass已经倒在了我的面前，Citra，我赢了！

Citra's Favor

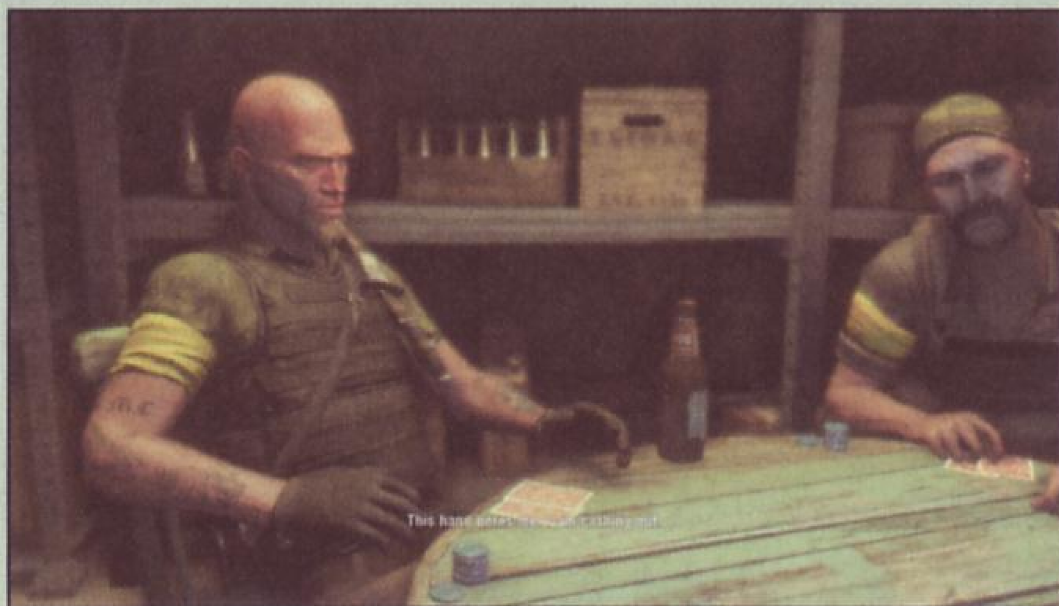
醒来以后Citra给我讲述了Vass之所以离开部落都是因为Hoyt的蛊惑，我答应Citra将Hoyt的人头抵到她面前。离开寺庙后在门口遇到了喝醉的Dennis，他为我讲述了自己不堪回首的经历，以及留在这里的理由。

找到朋友们以后船已经修好了，他们打算离开这里，而我决定留下来。尽管这个决定彻底伤透了Liza心，但我始终认为留在这里还有更多我该做的事情。

Fly South

与Willis通话，得知他遇到了麻烦。必须在5分钟之内火速赶到，赶紧找一辆车一路狂奔过去。Willis正在受到海盗的围攻，帮其解围后还需要等待一段时间Willis将滑翔机修好，防守阶段可以利用场地中的机枪台来击毙左边涌来的敌人。由于机枪台无法向右边旋转，需要玩家利用枪支解决那边的敌人。滑翔机修好之后还需要将这里的敌人全灭，Willis将与你一起战斗，这时会出现多个重机枪敌人，利用机枪台来对付他们吧。敌人全灭后得知Willis要去新加坡了，他临走前让我去找一个名叫Sam的人，他在Hoyt那边做卧底。

Three Blind Mice



远处海滩上有几个海盗，先用望远镜确定三个狙击手/RPG的位置，之后用弓箭或者带有消声管的狙击枪爆头，这里也有一只老虎可以利用一下。

前往Crazy Cock Bar与酒保谈话得知Sam正在里面玩扑克，这里需要先进去与他们玩一局，之后便可离开。到门口后将Willis让我来的事告诉了Sam，之后他提议想办法让我混进敌人内部，首先去偷走一件他们的制服。

搭飞机到南岛后我便直接从滑翔机上跳伞而下，下落的操作也是上下颠倒的，首先需要按下左摇杆向目标地点滑行，在快要到地面时打开降落伞，这样便完成了一次漂亮的高空跳伞，实在太牛了。

Doppelganger

前往该地点后玩家不能杀死敌人，也不能被发现。入口附近的敌人用扔石头的方法吸引他的注意力，之后蹲下进入。后面的部分都需要用潜入的方法前进，如果已经习得蹲下快速移动的技能就更方便了。进入洞穴蹲下跟在那个敌人后面，需要避开多个敌人的地方走左侧的通道过去。面对岸上的巡逻兵在潜入水中时便可不被发现，最后的场地向出口对面一侧扔石头吸引敌人的注意，之后趁机溜过去。这个部分非常适合解锁用25次扔石头吸引敌人注意力的成就。来到船上后将第一个敌人从背后杀死，这样便可取得他的制服，从而混进演讲当中。在那之前有个家伙向我透露了Hoyt的叛徒的事情。听完Hoyt的演讲便可直接乘船离开了。



Triple Decker

消灭Hoyt的叛徒可以帮助我取得他的信任，从而更接近他。先去取得证据，玩家需要前往Camp Romeo杀死三个VIP敌人，之后在他们身上搜索到证据。这里需要顺着地形由下往上推进，同样建议以暗杀为主，如果之前已经习得刺杀重型敌人的技能会轻松许多，不然后期面对多个机枪敌人还是比较吃力的。搜索完三个VIP敌人的尸体后就算大功告成了。虽然没找到证据，不过却发现了一本笔记，里面提到了叛徒会面的事。

Defusing The Situation

与Sam见面，他告诉我Hoyt的叛徒正打算炸掉Hoyt的货物，我们这次去将这些炸弹废掉。

一路杀进去后需要在房屋内掩护Sam，这里与其隔着窗户与敌人周旋，不如直接出屋子射击外面的敌人来的效率高，利用房间作为掩体即可。一共有三间屋子，最后一间有机枪台可以用，对着直升机扫射将其摧毁即可。接下来需要等叛徒会面时抓拍一张绝对的证据了。

Deepthroat

去之前建议先回大本营去装备火箭筒，之后需要用。这里进入敌人阵营后不要有太大的动作，比如杀敌引起爆炸等，由于穿着敌人的制服，正常行动是不会被攻击的。顺着滑锁一直前进，直到来到可以看到会面现场的地点，按方向键↑使用照相机对着现场按下RB赶快拍一张照。之后他们要走了，此时玩家需要在时间内找到一把火箭筒来轰翻他们，如果之前有装备火箭筒的话就简单多了。没有的话需要顺着钢丝滑过去找。使用火箭筒后玩家便会受到攻击，此时没有时间限制，可以一点一点向上推进，利用滑锁边清敌边逐渐来到上方，幸运的话还可以顺便解锁Incoming的成就。来到桥上将证据拿走后会有大批敌人出现，赶紧跳入河里逃跑即可。



All In

见到Hoyt后他对我的表现大加赞赏，并且需要我去帮他教训一下楼下那个正在被他关押的囚犯，他会用监视器观赏这一过程。见到那个所谓的囚犯时让我震惊了，居然是Riley，原来他没死，子弹嵌在他的胸口却没有夺走他的性命。在他认出我时不得不将他的嘴捂住，并且一顿痛抽，眼下只能演给Hoyt看。在Sam将监视器暂停一段时间内我才能与弟弟真正地交谈，我不得不在对他一顿痛揍后将子弹按进他的胸口里折磨他。Hoyt观看完表演后约我找时间一起打扑克，我发誓会在那时亲手杀了这家伙。我与Sam计划在那之前先去毁掉Hoyt的通讯以及他的仓库，然后趁乱干掉他，救出Riley。

Paint It Black

下一关开始之前建议先去装备火箭筒。先去通讯中心，这里外围拥有多个守卫把守，建议先用消声后的狙击枪对付几个高台上的狙击手，再用潜行的方法收拾剩下的。重型敌人如果已经习得了偷袭他们的技能会省下不少子弹。

炸开门进入内部后以正面战斗为主，同时会有多个重型敌人登场，他们会手持喷火器向玩家逼近，比较恶心。此时如果有装备火箭筒的话就拿来招呼他们吧。多个敌人出现的场景可以用C4炸弹直接群杀。其中一间屋子内桌子上有防弹衣可以拿，在楼梯拐角处会有油桶落下来，同时会有持喷火器的敌人出现将油管引爆，此时赶紧往回撤退，站在门口向那个敌人发射火箭筒。

完成后上楼便可来到信号台，注意这里左右各有狙击手在等着，同时还有两条狗需要对付。全灭敌人后别急着去装炸弹，先在附近补充一下子弹，再拿起箱子上的防弹衣，之后在信号台前多放几个地雷，准备好后就可以安装炸弹了。此时会进入防守阶段，多个敌人向玩家袭来，可以蹲在原地探头射击，注意重型敌人出现后一定要用火箭筒将他秒掉。防守一段时间后Sam便会乘坐直升机来接玩家，赶紧跑过去走人即可，否则直升机被打爆也会视作任务失败。



Black Gold

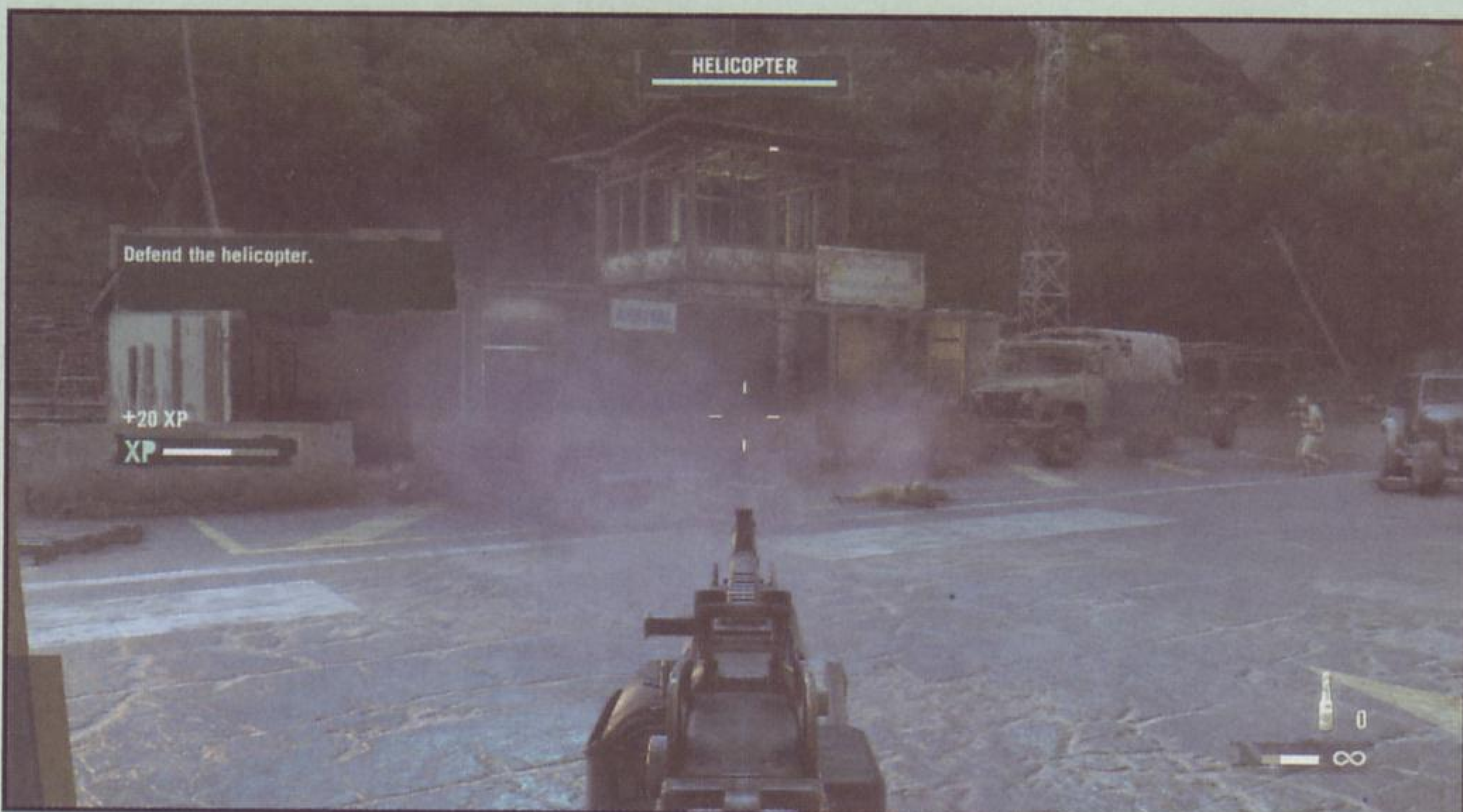
从直升机上跳下去后回去稍作准备便可与Sam会和，下一步是炸掉Hoyt的仓库。开车一路狂奔进去，需要在4个点安装炸弹，这里敌人比较多，有一个简单的办法就是将Sam和车放在敌人面前吸引火力，这样玩家蹲着潜入进去便可以很简单地将敌人一一暗杀，优先暗杀重型敌人效率最高。有一个点持火焰喷射器的重型敌人会固定在拐角出现，使用枪攻击其身后的喷火背包即可。

前往最后一个点时Sam会下车安炸弹让出车上的机枪台位置，玩家可以先在在附近的桌子上取得地雷和防弹衣稍作准备，之后从车子后面登上车的机枪位置等敌人来一一扫射即可。远处有不少爆炸油管可以帮助玩家群杀。这里注意血快没有的时候就赶紧打一针，最后还会有敌人的直升机出现。一段时间后Sam会出来将车开走，随着各种爆炸效果任务圆满完成了。

Aced In The Hole

注意这个任务开始后直到游戏通关玩家都不能回到自由行动状态，记得多做准备。跟着Sam进入房间后，我将在这里亲手杀死Hoyt。不过扑克桌上的气氛越来越不对，在完成一次赌局后Hoyt突然拿出匕首杀死了Sam，原来Hoyt早已察觉我的身份，我不得已在最后的赌局中堵上了自己的性命，他将我的一只手指切断，使我再次陷入了某种精神幻觉状态中，恍惚中我用匕首与Hoyt做最后的搏斗，并在最后彻底杀死了这家伙，当我清醒过来后附近已经满是尸体倒在这里。

Betting Against The House



眼下的首要任务是去机场找到Riley，这里有12分钟的时间限制，在走出屋子时会有大量敌人出现战斗，玩家可以尽量蹲下前进避开不必要的战斗。出门后再不远处便可以找到一辆车子，一路往西奔驰来到机场，途中会接到同伴的求救电话，真是火烧眉毛。

机场战斗中敌人较多，玩家必须尽量保持移动并且随时回血，利用石墩掩体作为掩护。前进一段后便会听到Riley的求救，将屋子附近的敌人清掉后会有一个持喷火器的重型敌人隔着栅栏向你喷火，不用浪费子弹，直接蹲下从旁边走他会暂时失去你的位置，之后从背后偷袭暗杀掉他即可。

见到Riley后需要先杀出去，这里建议赶紧跑出去找个地方躲起来，将重型敌人暗杀掉。敌人大多站位比较集中，可以用多人暗杀技能将他们一网打尽。全灭后乘坐飞机逃跑，机枪扫射环节比较爽快，只要注意将持RPG的敌人提前消灭即可。

The Doctor Is Out

前往医生的房子，这里已经是一片火海，找到医生后他告诉我他没能阻止森林里的勇士，他们将我的朋友们抓走了，我不懂到底发生了什么，惟有去问Citra。

Hard Choices



见到Citra后，她将我置身于幻觉之中，在一系列催眠之下，我握起匕首，此时无论我如何选择，这一切都将结束。建议在这之前备份存档，从而欣赏最后的两个结局。通关之后会进入自由行动状态，玩家可以继续探索剩下的内容。

支线任务部分

本作的支线任务不多，而且有一些并不影响成就的获得，不过出于对游戏爱相信不少玩家还是愿意将其完成的。玩家解放特定的据点之后便可以在该地点找到相关的分支任务。

Dog Soldier

触发条件：解放Nat's Repairs据点。

玩家找到Matti他告诉我们他的狗得了狂犬病需要去帮忙将他的狗杀死。玩家来到指定地点后会看到一群狗在那里，完成任务的惟一方法就是将它们全部杀掉。可以选择用狙击枪在90米开外将它们全部杀死。

Once More with Dignity

触发条件：解放Hubert Shore Power据点。

Alfie需要一些治疗药物，首先去其屋外采集三个黄金植物，在往南一点的地方找到Heliconia，去北边的溪谷找三颗Screwpine Fruits，最后回去与Alfie对话交任务即可。

A Connection to the Past

触发条件：解放Liberate the Hubris Farm据点。

Dennis在Citra的寺院中考察，他需要三个牌子。第一个在寺庙中被水淹没的地下室中，在一个收集的附近。第二个在寺庙大门的西边，在阴影笼罩的玄关的下面。最后一个在寺庙的南边，有一面需要被破坏才能进入内部的墙面，进入里面后仔细找，在一个收集附近，不过收集位于这个牌子的上方。

Tagging the Past

触发条件：Vaisa Docks据点。

Tang雇你去收集三个日本兵尸体身上的狗牌，第一个在北边的大炮附近。第二个位于大炮东边的Valsa Docks。从这里出发往东南方走，可以在坑洼的地上找到第三个狗牌（这里可以看到一个红色箱子）。

Love Eternal

触发条件：解放Northview Gas据点。

Rohana要我们帮忙警告她的儿子不要去探寻女儿的坟墓。前往墓地附近与其对话，之后冲他脚下开枪，开枪时要小心别伤到他，不然其同伙会向你开枪。恐吓完之后回去报告即可。

Faces of Death

触发条件：解放Camp Murder据点。

Nero打算在BadTown发动一场革命，去地图上标记的三个地方找到三个海盗尸体，拍照后即可完成任务，不过注意最后一个海盗尸体附近有只老虎，小心。

Father's Burden

触发条件：解放Harmance和Repiar据点。

Seto要你找回他的三件传家宝，一开始先去找到他娘亲，她是个赌徒，并且在牌桌上输了300美元，要求玩家帮她赢回来。之后



去酒吧玩扑克赌博游戏，直到将她的钱赢回来为止。在外面的巷子杀死喝醉后的海盗，在其身上找到手表。之后找到三个海盗（身边有狗），将他们全部杀死后可以在尸体中找到 Rosewood Knife。将三样东西还给 Seto 即可获得一大笔钱以及奖励。

Home Delivered

触发条件：解放 Bridge Control 据点。

Steven 让你去找到他突然消失的朋友。去北边 160 左右的河附近，游过后便可看到村民尸体。在回去的途中注意随时出现的鳄鱼，之后回去找 Steven 完成任务。

Dirty Work

触发条件：解放 Longshore View 据点。

在小屋里与受伤的 Joesph 对话，这是一个简单的杀戮任务。玩家接下任务后前往西北边 150 米处，将目标杀死后前往北边 400 米左右的地方找到下一目标，这里有多个敌人，玩家可以用潜入的方法一一解决。最后的目标位于东边的小岛上，全部解决后回去报告即可。

Bled Dry

触发条件：解放 North Krige 据点。

Nina 想要一些海盗的钻石。去海盗的阵营将他们杀死后搜刮尸体便可找到钻石，第一个营地有三名士兵，而另一处则有三名士兵外加一名狙击手。将钻石给 Nina 时没想到事情没那么简单，她的丈夫打算“使坏”，将她的丈夫快速杀死后完成这个任务。

Cargo Dump

触发条件：解放 Kick the Hornet's Nest 据点。

“神秘人”给你任务后还给了你一个扫描器，他要求玩家去找到 5 个包裹并对条形码拍照，玩家离箱子越近扫描器发出的声音越大。第一个包裹在悬崖附近很容易找到，第二个在前方河边分叉树的附近。之后玩家站在靠水的岸上，可以看到一个在水中的集装箱，射击箱上的铁链打开门，游过去找到。第四个位于河的边缘。第五个需要从悬崖下去，然后从东边的顺着藤爬上去，跳过两个横沟，之后在下面一个悬崖边缘找到这个条码。

The Light at the End of the Jungle

触发条件：解放 Cradle VIew 据点。

Rebecca 让你做她的私人侦探，她想知道她丈夫到底和谁在乱搞。她丈夫在这个小村庄的另一个地点，潜入到窗户附近，偷听他的情况。玩家最后可以选择回去向 Rebecca 汇报情报，或者给她丈夫一个机会。

网战内容

游戏的网战内容表现一般，缺少自己的特色，其耐玩度和玩的人数都比较少。不过游戏总归有网战模式，可以一定程度上提升该作的游戏性。下面就简单介绍一下本作的几个多人网战模式的内容吧。

多人合作模式

游戏的多人合作模式有着独立的剧情和流程，多人合作模式讲述了 4 名生存者调查 Astrid 事件的故事，玩法也与本篇有着较大区别。游戏网战内容比较简单，多是在关卡中杀死敌人或者完成一些简单的小任务，不过由于有升级方面的要素使得本作的网战越发有趣，玩家在所有地图打过之后不妨尝试挑战高难度，而目前游戏也放出了多人内容的DLC。

多人合作模式中，每个场景都拥有玩家与玩家比赛的内容，比如比较谁狙击的敌人更多，比较谁海上运输的货物最多等。多人模式中一共 4 名角色，玩家可以在战斗开始前进行装备更换，技能选择等。

占领

占领模式中玩家需要与其他玩家互相争夺据点，占领的时间越久分数越高。当对方玩家靠近据点后，玩家之前占领的据点会被算作无效。玩家必须将它们消灭后继续占领据点。在画面中蓝色区域代表玩家占领的区域，而红色区域则代表对方占领的区域，发展越多的蓝色区域对战斗胜利越有帮助。

团队赛

与大多团队比赛模式类似，玩家分为两队相互厮杀，时间到后以杀人数最多的一方为胜者。

Transmission

类似多人对战中的夺旗模式。在战场上有多个 Transmitter，玩家必须将其取得并且坚持持有更多的时间从而获得胜利。玩家在小地图中可以看到 Transmitter 的具体位置，在战斗当中 Transmitter 不能被截取，玩家一旦拿到 Transmitter 便会开始获得分数，在被其他玩家抢到后别担心，可以再次重新取得。

Firestorm

每个团队有两个补给站点，玩家的任务就是触发大爆炸来摧毁敌人的站点，或者保护自己的站点。游戏将分为几个回合，玩家在其中各扮演几次进攻或者防御的角色。在时间内玩家必须将对方的防御攻陷，而防守的一方则需要奋力抵抗到时间结



束。攻占的方法类似占领模式，玩家需要占领地点获得 Radio，在该地点有对方人员时玩家则无法获得。

多人模式技能说明



玩家在多人模式中获得足够多的经验值，然后升级即可逐渐开放更多的能力，满级为 75 级。等级能力一共分为以下三种类型。

武器技能

Faster Reload：加快玩家的上弹速度。

Snap Shooting (level 9)：增强武器的精准度，减少开枪时的晃动。

Quick Draw (level 35)：玩家在换武器的时候速度变快。

Fast Aim (level 61)：瞄准的速度加快。

猎人技能

Speed Burst：加快玩家奔跑、走路以及蹲下行走时的速度。

Sixth Sense (level 3)：玩家走到敌人视线中会有提示。

Soundproof (level 17)：降低走路时发出的响声。

Bloodlust (level 41)：在杀死一个敌人后，加快自己的回血速度。

Rock Solid (level 65)：减少被撞到或者落下后受到的伤害。

支援技能

Loudmouth：扩展玩家 Battle Cries 的使用范围。

Healer (level 29)：玩家救援队友的速度变快。

Tracker (level 55)：延长玩家标记敌人的时间。

全成就列表

游戏的成就并不难，所要求的合作内容可以单机完成，收集一共有 120 个 relics，而成就要求玩家只要收集一半就行了。所有收藏品的位置可以从商店、储存箱那里购买相应的地图看到。注意玩家如果没有更新的话，Unheard 和 Fully Inked 这两个成就一定要在清除完所有据点后完成，如果是更新以后可以在菜单画面选择将这些据点重置。

玩家先将游戏通关，同时收集力所能及的多种收集品。之后开始用狙击的方法躲在远处清据点，同时买地图来补完剩下的收集，逐渐将所有能力升满。再补全剩余的成就即可。

全成就难度	3/10
非在线成就	50/50
在线成就	无
全成就时间	20-30 小时左右
有无会错过的成就	更新前有 Unheard 和 Fully Inked，更新后则没有。
有无成就 BUG	无
有无影响成就的秘籍	无

Aftermarket Junkie 20点

成就说明 购买一件武器的所有配件和涂装。

取得方法 最快捷简单的方法是玩家只需有 $1200 即可，玩家选择买 1911 这把枪，其全部 6 个迷彩也只要 $200。

Artsy Craftsy 10点

成就说明 制作升级 5 样装备。

Heartless Pyro 10点

成就说明 使用喷火器杀死 50 个敌人。

取得方法 玩家可以在商店、储存箱中的特殊武器（Specials）中找到这把喷火枪，售价 $2400，或者可以在拆除足够多的信号塔干扰后免费获得。玩家可以在清除据点的时候顺便完成要求，为了提高效率，在之前可以先打造可携带更多喷火燃料的装备。

Improper Use 5点

成就说明 使用 Repair Tool 杀死一个敌人（单机限定）。

取得方法 特殊武器（Specials）中第一个就是，拿着对着人烧即可。最好选择落单的敌人，对着他持续烧即可将他烧死。

Money to Burn 15点

成就说明 在购买上一共花费 $5000。

Needle Exchange 15点

成就说明 制作 25 支注射液。

The Good Stuff 15点

成就说明 制作一个特殊注射液。

取得方法 特殊注射液需要在收集到 30 个 Relics 后开启。之后需要 5 颗绿草，5 颗蓝草以及 2 颗白草制作。

Toxophilite 10点

成就说明 使用弓箭在 70M 以外杀死一个敌人（单机内容限定）。

取得方法 先去特殊武器中购买弓，之后购买瞄准镜。玩家找到敌人后先对其标注位置，以此来在迷你地图上判断距离，之后玩家需要在 70M 以外，通过调高射箭的刻度来射死敌人解锁成就，玩家在射箭时可以根据刻度来进行适当的调整。

Love the Boom 10点

成就说明 一次性用爆炸性武器杀死 4 个敌人（单机内容限定）。

取得方法 除了使用手雷外，火箭筒等任何爆炸性武器都可以完成这个成就，在主线任务 Deepthroat 中，最后会面的人员准备乘车逃走，此时直接发射一枚火箭筒过去将车炸毁就能解了。没拿到也不要紧，在任意据点故意让对方拉响警报叫增援来，对着增援的车子一发火箭筒过去即可。

Rock Always Wins 10点

成就说明 用石头分散 25 个敌人的注意力（单机内容限定）。

取得方法 按下→即可扔石头，玩家扔石头吸引注意时需要确保自己不被发现，注意这个成就必须用石头将敌人从原地引开，敌人离开他原来的位置才算完成一次。

Island Paparazzi 15点

成就说明 按方向键↑使用相机标注 25 个敌人（单机内容限定）。

Rebel With a Cause 10点

成就说明 攻陷 3 个敌人据点。

Island Liberator 40点

成就说明 攻陷所有敌人据点。

Unheard 20点

成就说明 没有触发警铃的情况下攻陷一个据点。

取得方法 注意这个如果是在更新前，一定要在消灭所有据点前完成，玩家只要潜入途中先走到警铃旁边将警铃毁掉即可，这样之后玩家即便被发现没关系。如果是更新后，则可以在菜单画面中选择将据点重置。

Bagged and Tagged 10点

成就说明 完成一个狩猎（Path of the Hunter）任务。

Poacher 20点

成就说明 杀死并解剖一只稀有动物。

取得方法 某些特定的狩猎任务中（比如 Rust Yard 那里的），完成要求就是找到并杀死稀有动物。玩家去接这种任务后在任务指定的狩猎区域便能找到它。最好之前先注射动物不会逃走的药物。

In Cold Blood 10点

成就说明 杀死一个被通缉的敌人。

取得方法 在部分据点的通告墙上可以找到通缉任务，而任务本身没什么难度可言，不过注意玩家必须用小刀将通缉者杀死。

Road Trip 10点

成就说明 完成一个送药任务（地图上以蓝色十字标注）。

Let the Trials Begin 10点

成就说明 完成任何一个 Trial of the Rakyat（地图上以红色星星标注）分数挑战。

Here We Come 20点

成就说明 完成多人关卡 "Ready or Not" Co-op map（单机或者合作均可）。

Return to Sender 20点

成就说明 完成多人关卡 "Sidetracked" Co-op map（单机或者合作均可）。

Rocking the Boat 20点

成就说明 完成多人关卡 "Overboard" Co-op map（单机或者合作均可）。

Hide and Seek 20点

成就说明 完成多人关卡 "Lights Out" Co-op map（单机或者合作均可）。

Late Night Pick-up 20点
成就说明 完成多人关卡 "Rush Hour" Co-op map（单机或者合作均可）。

Getting Even 20点
成就说明 完成多人关卡 "Payback" Co-op map（单机或者合作均可）。

Archeology 101 20点
成就说明 收集 60 个 relics。

Dead Letters 20点
成就说明 找到所有 "Letters of the Lost" 尸体邮件。

Memory to Spare 20点
成就说明 找到全部 20 个记录卡。

Say Hi to the Internet 10点
成就说明 找到迷失的好莱坞明星。

取得方法 前往图 1 中指示处，在沙滩上可以看到一个人头，过去调查便可以解开这个成就。

Jungle Journal 20点
成就说明 解开 50 个生存指南说明。

Fearless or Stupid 15点
成就说明 潜水 60 米（单机限定）。

取得方法 地图中海水区域颜色最深的地方为最深的区域，潜入那里的最下面便可以解锁这个成就。

Free Fall 5点
成就说明 从 100 米的高空落下后生存（单机限定）。

取得方法 使用图 2 中所示处的滑翔翼，之后飞到海水附近后直接跳到水里面就可以解开了。

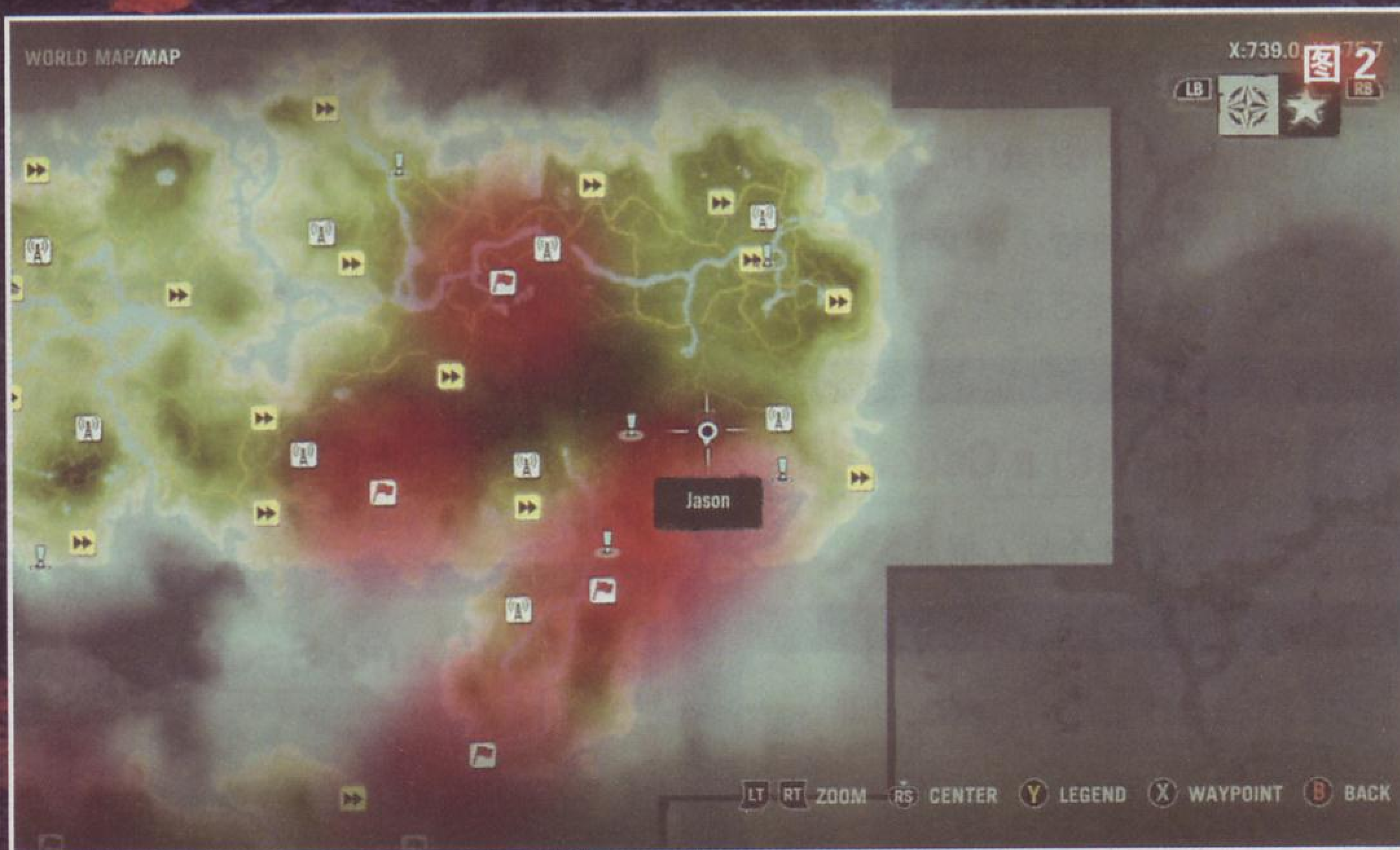
Never Saw it Coming 20点
成就说明 利用降落伞、滑翔翼或者绳索任意一种，杀死一个敌人。（单机限定）

取得方法 建议选择滑绳索，流程中有不少敌人据点有钢丝滑行的地方，先在未被发现的情况下用石头将敌人吸引到钢丝下面，之后滑过去用近战杀死敌人便可解锁。

Full Bars 20点
成就说明 拆除掉 9 个信号塔干扰。

Inked Up 5点
成就说明 升级获得 5 样技能。





Achievement unlocked
20G - Poker Bully

Fully Inked 30点
成就说明 升级获得所有技能。

取得方法 注意不少技能必须达成特定的条件才能习得，具体可以参考文中的技能部分。

Hunter Hunted 10点
成就说明 引诱并杀死一个食肉动物。

取得方法 食肉动物就是那些会主动攻击你的动物，包括蜥蜴、鲨鱼、老虎、野狗等。将它们杀死即可解锁成就。

Poker Bully 20点
成就说明 打扑克赢得 $1500。

取得方法 将位于北岛东部的 Valka 码头敌人据点清掉后便可以进行赌博游戏，玩家需要赢一整局，赢光一桌所有人。不会玩扑克也不要紧，直接玩 250 一场的，每次押个 50 左右，运气好的话可以把全场赢下来，运气不好输了就读档重来。赢 1 场 250 的以后可以玩赌注小简单的，每赢完一场都记得存档，玩家可以在 HANDBOOK 中查看自己赢了多少。

First Blood 10点
成就说明 主线任务剧情中解锁。

Magic Mushroom 20点
成就说明 主线任务剧情中解锁。

Worst Date Ever 20点
成就说明 主线任务剧情中解锁。

One of Us 20点
成就说明 主线任务剧情中解锁。

Hands Off My Stoner 20点
成就说明 主线任务剧情中解锁。

Retake Wallstreet 20点
成就说明 主线任务剧情中解锁。

Have I Told You? 50点
成就说明 主线任务剧情中解锁。

Taken for Granted 50点
成就说明 主线任务剧情中解锁。

Deep Cover 20点
成就说明 主线任务剧情中解锁。

Higher Than a Kite 20点
成就说明 主线任务剧情中解锁。

Poker Night 50点
成就说明 主线任务剧情中解锁。

What a Trip 100点
成就说明 主线任务剧情中解锁。

隐藏武器解锁条件

名称	解锁条件
reflex sight	占领 17 个敌人据点后在商店、储存箱购买。
Shredder	收集 10 个记忆卡后在商店、储存箱购买。
Bull	收集 10 个 relics 后在商店、储存箱购买。
AMR	收集 20 个 relics 后在商店、储存箱购买。
Bushman	拆掉岛上所有的通讯塔后在商店、储存箱购买。
Ripper	完成 6 个 Trials of Rakyat 挑战后在商店、储存箱购买。
Japanese Tanto	收集 6 封尸体信件便会获得。



文 狼来了　剧情 MGCN-Ray　美编 anubis

METAL GEAR RISING REVENGEANCE™

一周目 Normal 难度通关约 6 小时左右

潜龙谍影崛起 复仇	Konami		动作
X360	Metal Gear Rising:Revengeance		美版
	2013年2月19日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

“上手前地狱、熟练后天堂”正是本作带给玩家的游戏体验，极佳的打击感配合独特的斩夺系统构成了《潜龙谍影崛起 复仇》的动作部分，而充斥着小岛式的恶搞以及各种细节上的要素又让玩家在略感陌生的游戏玩法里找到“《潜龙谍影》系列”的那份熟悉感。下面就让我们一起来感受一下小岛秀夫与白金工作室首部联手打造的动作类游戏大作吧。



系统解析

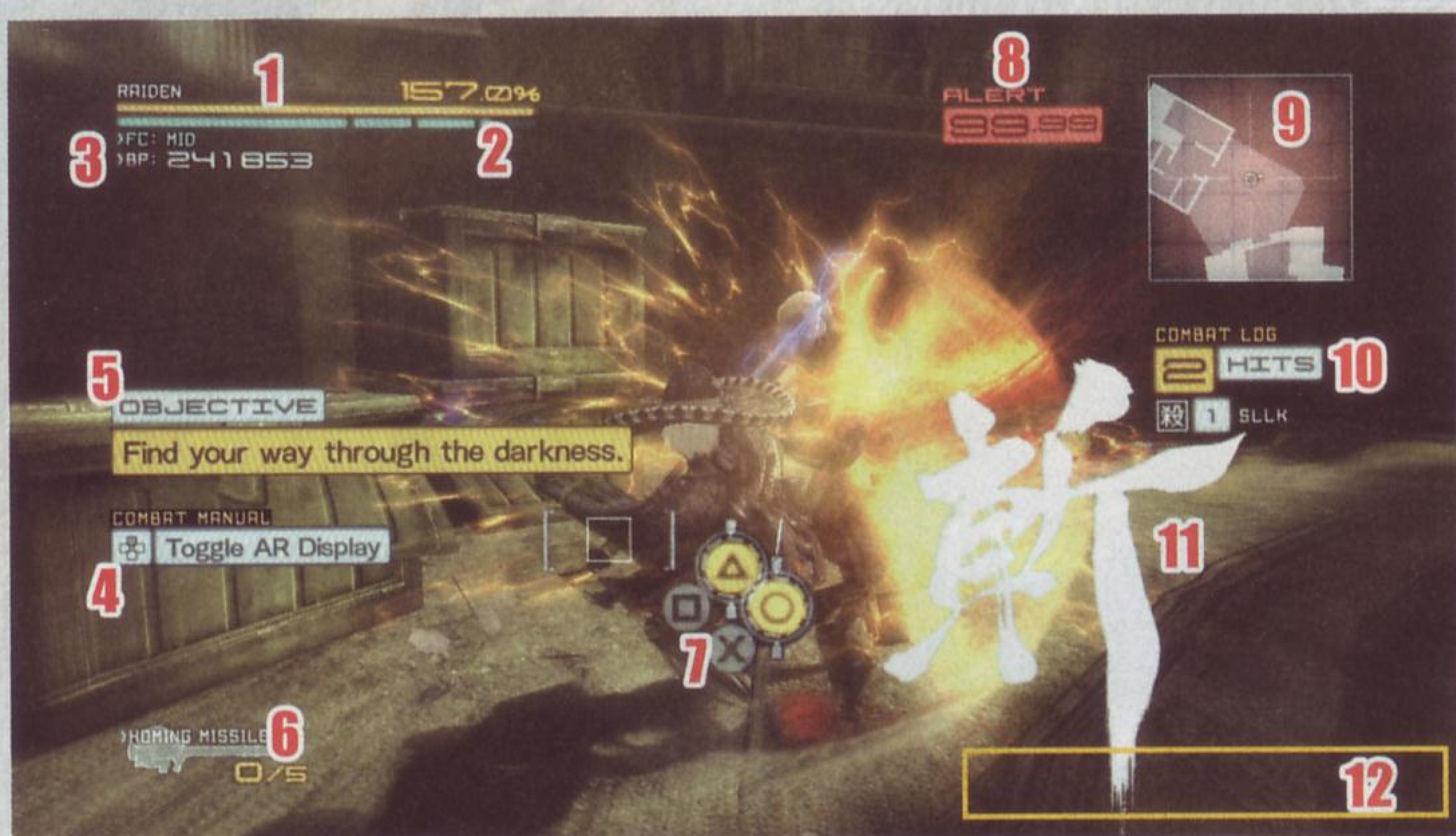
基本操作

游戏中共有 TYPE A/B/C/D 共四套键位，X360 版默认为 A，笔者在这里推荐各位选择 TYPE C 的键位，文中也将以 C 键位来为大家说明。当然操作方式因人而异，玩家可以根据自己的习惯来选择对应的键位。

行动	指令
移动	左摇杆
调整视点	右摇杆
跳跃	A
弱攻击	X
强攻击	Y
斩夺 / 暗杀 / 对话 / 开机关	B
进入斩击模式	LB
准备使用副武器	LT
忍者疾走	左摇杆 +RB

行动	指令
使用副武器	LT 后 RB
锁定或解除锁定	RT
重置视点	RS
开膛手模式	LS+RS
打开道具 & 武器菜单	方向键左 / 右
开启 AR 模式	方向键上
使用回复道具	方向键下
打开暂停菜单	START
打开通信菜单	BACK

游戏画面解说



1. 体力槽：数值变为 0% 时将迎来 Game Over，另外掉落到深渊或从高楼落下等情况时也会直接 Game Over。

2. 能量槽：只有处于蓄满的状态（蓄满时的颜色为水蓝色）才能主动进入斩击模式。

3.BP 点数：Battle Point 主要用来购买 CUSTOMIZE 界面下的各种要素，流程中斩杀敌人以及战点、过关评价后都会取得一定数量的点数。

4. 操作提示：出现新操作或出现特殊状况时会显示具体的指令来提示玩家的行动。

5. 当前目标：该项会在流程中不时地出现，告诉玩家当前需要做的事情。

6. 副武器：显示当前装备中的副武器。

7.QTE 提示：满足特定的条件后即可触发给予敌人大伤害或必杀的 QTE，详见后文。

8. 敌方警戒状态：红色状态表示已经被敌人发现，数值倒数至 0 时会进入黄色状态；黄色状态为敌人察觉到异样或者让已经暴露的雷电逃出了视线范围，数值倒数至 0 时会恢复到通常未被发现的状态。

9. 小地图：地图中的小红点表示敌人、圆形黄点为目标地点、圆形绿点为隐藏战点。

10. 战斗数据：该栏会显示将敌人或其他物体切成了多少部分、招式命中敌人的次数，命中次数的多少影响到战斗的评价。

11. 汉字提示：满足特定条件后该位置会出现汉字提示玩家进行下一步的操作，"斩"为进入斩击模式、"夺"为可以使用斩夺、"走"为使用忍者疾走。

12.BOSS 体力槽：基本上所有的 BOSS 战都无需将 BOSS 的体力降至 0% 就能触发特定的终结技或结束过场。





菜单简介

标题菜单

CONTINUE——读取存盘点开始游戏，只有保存过游戏的进度后才会出现该选项，流程中每抵达特定的地点就会进行自动保存，玩家也可以在游戏中进入通信菜单选择与 Courtney 对话来手动保存，不过读取存档时只会来到最近的自动存盘点。

STORY——故事模式，初次选取后只会出现 NEW GAME 的选项，点击后有 EASY、NORMAL 以及 HARD 这三个难度供玩家选择，其中 EASY 难度中会设有特殊的半自动格挡功能来帮助玩家攻关。将 HARD 打通后会开启 VERY HARD 难度，将 VH 打通后会开启最高的 REVENGEANCE 难度，选好难度后还会询问是否要开始教程。保存过进度后会出现 CHAPTER 选项，玩家可以在里面选择已经打过的关卡，注意可选的关卡跟难度挂钩。最后是完成特定章节后会追加的 CUSTOMIZE 选项，具体请参考后文的详细介绍。

VR MISSIONS——进入 VR 任务模式，详见后文的收集部分。

COLLECTION——查看收集要素的取得状态，详见后文的收集部分。

OPTIONS——更改游戏中的设置，由上至下依次是：更改操作键位、震动开关、镜头 Y/X 轴的调整方式、调整 Y/X 轴时的灵敏度、选择字幕的语言种类、选择小地图的显示是否锁定方向、字幕开关、BGM 音量调节、音效调节、角色对话音大小调节。

DOWNLOAD——进入在线商店购买或下载本作的 DLC 内容。

暂停菜单

暂停菜单分为两种，一种是在 CG 过场时，画面中会出现 CONTINUE（继续播放过场）以及 SKIP（跳过过场）这两个选项，游戏里所有的过场 CG 都可以跳过，画面左下角还会出现按 RB 键将字幕打开或关闭的提示，个别即时演算的地方也同样会出现 SKIP 的选项。另外在流程中接到通话后，绝大部分情况下都可以通过连按 Y 键的方式来快进。

另一种暂停菜单是在一般游戏的过程中，从上往下依次会出现：

RESUME——退出菜单继续游戏

HELP——查看当前可使用招式的名称、出招指令

OPTIONS——与标题菜单中的一致，但字幕显示的语言种类无法在这里更改

TITLE——退回到标题菜单，没保存的进度会丢失

RESTART——从最近的自动存盘点开始游戏，刷高评价等要素时的常用选项

通信菜单

通信菜单中可以和雷电的同伴们联络，他们各自都有自己擅长的领域，流程中同伴们也会不断来电将新的情报告诉雷电，分别与他们进行多次对话是取得相应成就的惟一途径，通话中可以按 Y 键快进对话。

BORIS——告诉玩家当前的目标并给予雷电一些作战的小提示。

KEVIN——地理专家，会告诉雷电周围的环境配置，偶尔也会拉拉家常。

COURTNEY——负责手动保存的美女，当雷电迷失了人生方向时也会耐心引导他回到正道上。

DOKTOR——对人造肢体、VR 任务等科技类的事物作出详细的解释。

WOLF——第二章追加的联络对象，它会对当前目标做一些细节的补充，多次和它对话后还能理解敌方组织的相关情报以及它本身是如何学会"说人话"等有趣的内容。

CUSTOMIZE——保存当前进度后进入 CUSTOMIZE 界面。

VR MISSIONS——保存当前进度后进入 VR MISSIONS 模式。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

道具 & 武器菜单

只有当雷电处于非疾走、非受创状态时才能通过方向键左 / 右来打开该菜单，从左往右依次是回复道具、副武器、主武器、强攻击武器。回复道具有两种，一种是装备后当雷电的体力降为 0% 时会自动使用的系列经典道具"军粮"，另一种道具则是装备后需要在通常游戏时按方向键下来使用的回复能量槽的电池包；副武器主要分为远程类、手雷类以及匿藏类。而主武器和强攻击武器也可以在该界面里随时切换。



CUSTOMIZE 界面

该界面的主要作用是消耗 BP 点数来强化雷电的体力、能量槽上限，又或者是购买新的武器以及相应的招式，满足特定的条件后还会追加服装以及搭载了特殊功能的假发供玩家选择。注意游戏的初期只开放了小部分的内容供玩家购买，推进流程或满足特定条件后才会更新内容。

BODY——随着流程的推进或者通过 DLC 的途径可以取得雷电的各种外观，在此可以为他换装。

MAIN WEAPON——购买或强化主武器的地方。

UNIQUE WEAPON——购买或强化强攻击武器的地方。

WIG——假发，特定难度通关并取得相应的收集要素后才会追加此选项。

LIFE——可以购买提升雷电体力上限的道具。

FUEL CELLS——在此可以将能量槽提升至上限。

SKILL——购买主武器以及强攻击武器的招式，个别招式需要在购买其他招式后才会出现在菜单里。注意招式的出招指令只能在暂停菜单中的 HELP 选项里查看。

难度相关

游戏中由易到难的 5 个难度分别简称为：E-EASY、N-NORMAL、H-HARD、VH-VERY HARD、R-REVENGEANCE。

E——E 难度适合让动作游戏苦手或初学者游玩，该难度下敌人的攻防意识都较为薄弱，而玩家会获得额外的能量、体力以及更高的攻击力，格挡的受付时间也非常宽松。

N——正常体验本作魅力的难度，也是推荐给普通玩家第一遍挑战的难度。部分战点的难度略大，要求玩家有一定的基础或练习才能通过。

H——敌人的基本配置与 N 难度相同，只不过体力会比 N 难度时增加 50%，而且进攻意识更强。此外在进行消耗能量槽的行动时会加快能量槽的削减速度，积攒起来也比 N 难度时费劲。不少与难度挂钩的成就也可以在此难度中取得。

VH——每个战点中敌人的基本配置发生变化，一些强力的兵种会提前出现，敌人的攻防意识大幅加强，体力和攻击力更高，如果不能针对敌人的弱点特性进行打击或者配合副武器攻关，那么 Game Over 是家常便饭的事情。推荐将现有的一切武器强化至顶级状态后再来挑战该难度。

R——敌人的配置与 VH 难度时的一致，但敌人的攻击力提升至令人窒息的状态，只要被普通杂兵的通常攻击蹭几下，那么雷电的体力基本就被扣光了，而绝大部分非杂兵级别的敌人都拥有直接秒杀雷电的招式。能量槽的积攒速度进一步降低。个别成就必须在此难度中取得，因此玩家必须熟练掌握及时格挡（后详）才能征服 R 难度中的所有战点。



常用系统解说

忍者疾走（Ninja Run）

忍者疾走有点类似于"《刺客信条》系列"的高调行动状态，该奔跑状态的途中遇到面积不大的坑或者距离较近的落脚点时雷电会在不降低前进速度的基础上自动跨跃过去，正面靠近一些落差不大的墙壁或其他建筑物时雷电也会自动攀爬上去。此外在疾走途中可以输入 X 键实现冲刺攻击，以及 Y 键的滑铲，滑铲命中敌人时还能追加输入 X 或 Y 键来发动后续的招式。疾走状态中雷电会自动挥刀来砍落敌方的子弹，但对导弹无解。

斩击模式（Blade Mode）

序章时进入的斩击模式属于"阉割版"，流程推进到第一章时才可以使用真正的斩击模式，前提是能量槽处于蓄满的水蓝色状态，不满时进入则与序章的阉割版性能一致。进入斩击模式后画面会变慢（类似于子弹时间），视点会变成越肩式，该模式中可以按 X 或 Y 键来实现横或纵斩，也可以用右摇杆来斩切指定的轨迹，配合左摇杆调整视点能更好地命中目标。初级的敌人可以利用斩击模式中的斩切来秒杀，但除此之外的敌人就需要在它们残血或者在敌人身上出现了"斩"字的提示时才可以将它们秒杀。斩击模式中能量槽会缓缓减少，能量不足时就会自动退出该模式。

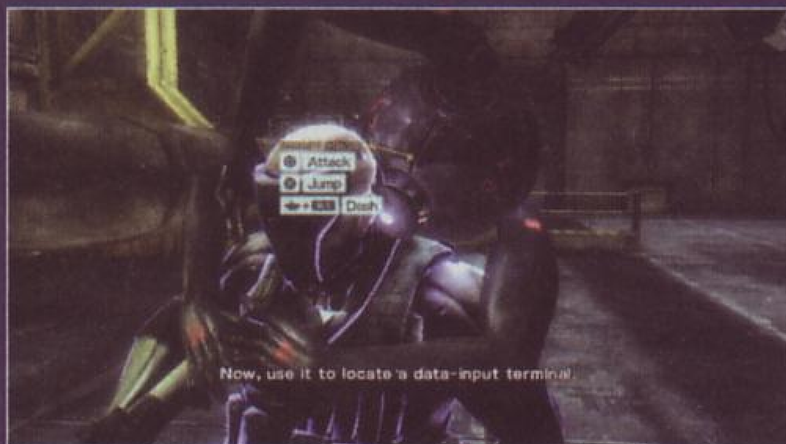
敌人体力不足时还会出现另外一种情况，那就是进入斩击模式时会看到敌人身上出现了红色的方框（斩夺框），如果能成功斩切到这个方框，那么画面中就会出现 QTE（B 键）提示玩家发动"斩夺"。游戏中除了一般的杂兵外，其余的敌人都需要将他们的体力削减到一定的程度后才可以触发斩夺。成功发动斩夺后雷电的体力槽和能量槽都会立即回复至上限，而且还会取得少量的 BP 点数作为奖励，因此在流程中应该积极地触发。另外进入斩击模式时，只要能在能量槽自动扣光之前连续挥刀砍中多个敌人的斩夺框，那么就可以根据画面的提示多次按 B 键来实现连续斩夺。

注意在通常状态下直接进入斩击模式的话，画面只会稍微变慢，此时使用斩切的话很容易被周围的敌人偷袭，因此进入斩击模式的最佳时机是当画面四周出现水蓝色的提示或者右侧出现了硕大的"斩"字的提示时。另外，斩击模式中可以将敌人发射过来的导弹或榴弹炮切开。



忍杀（Ninja Kill）

既然打着"潜龙谍影"的名号，那么就自然少不了暗杀要素，只要在不被敌人发现的前提下从敌人的上方或身后靠近，那么画面中就会出现按 B 键将其忍杀（暗杀）的提示。所有允许被忍杀的敌人都会被一击必杀，而且只要雷电不处于其他敌人的视线范围内，那么就算忍杀的动作再大也不会被其他的敌人察觉，此外在动作结束后画面必定会呈现水蓝色来提示玩家进入斩击模式来发动斩夺。流程中可以籍此行动来回复体力和能量，一些救助人质的地方也需要借助忍杀来完成。需要注意的是，如果为了追求关卡的高评价，那么不建议玩家用忍杀的方式来推进流程，因为如果用忍杀来干掉部分战点中的敌人，那么就无法触发该战点的战斗，过关时的总评价也会因此而受到影响。



格挡（Parry）

格挡可以说是本作的核心系统，想在各种残酷的战斗中活命就必须依靠格挡来防身。格挡的操作指令是在敌人的攻击将要命中雷电前的瞬间“左摇杆推向敌人招式所在的方向＋弱攻击”，成功输入后雷电会作出一个架刀格挡的动作，花费 BP 点数学会对应的技能后就能在空中格挡。注意并不是所有的招式都可以格挡的，判断能否格挡主要通过敌人出招前的光线提示，红光表示可以格挡，黄光则无法格挡，另外部分招式就算成功格挡也会扣取雷电一定的体力。敌人在使用多段攻击时，每一次攻击都要求玩家重新输入格挡的指令，否则无法全数格挡。

如果格挡的时机非常精准，那么雷电在格挡过后会自动使出一记挥砍，我们将这个动作称之为“及时格挡（Parry Counter）”，自动使出的挥砍拥有很高的气绝值，被此招命中的敌人会有很大几率陷入晕厥状态，此时可以顺势进入斩击模式来给予敌人重创，如果能量槽处于蓄满的状态，那么靠近晕厥的敌人时画面中还会出现 QTE 的提示。此外，及时格挡的受付时间在不同难度中也会有所区别，其中 H 难度的有效时间为 E/N 时的一半，而 VH 和 R 难度则和 E/N 时的一致，而自动追加的挥砍攻击在不同难度下会有不同的攻击力，在 R 难度下，这一击的攻击力约为 E/N/H/VH 难度中的 13 倍。顺带一提，QTE 在本作中被称为 Chance Attack。



回避

游戏中并没有专门的回避键来让玩家使用回避的动作，回避在本作中主要通过两种方法来实现，第一种是利用忍者疾走的快速移动合理跑位来躲开敌人的攻击，而另一种就是在 CUSTOMIZE 界面里花费 BP 点数来学习在出招时带有短暂无敌时间的技能“攻防一体（Defensive Offence）”，它的出招指令是同时按下 X+A 键，如果不带方向，那么雷电会默认向后退，追加输入方向后则可以往对应的方向移动。



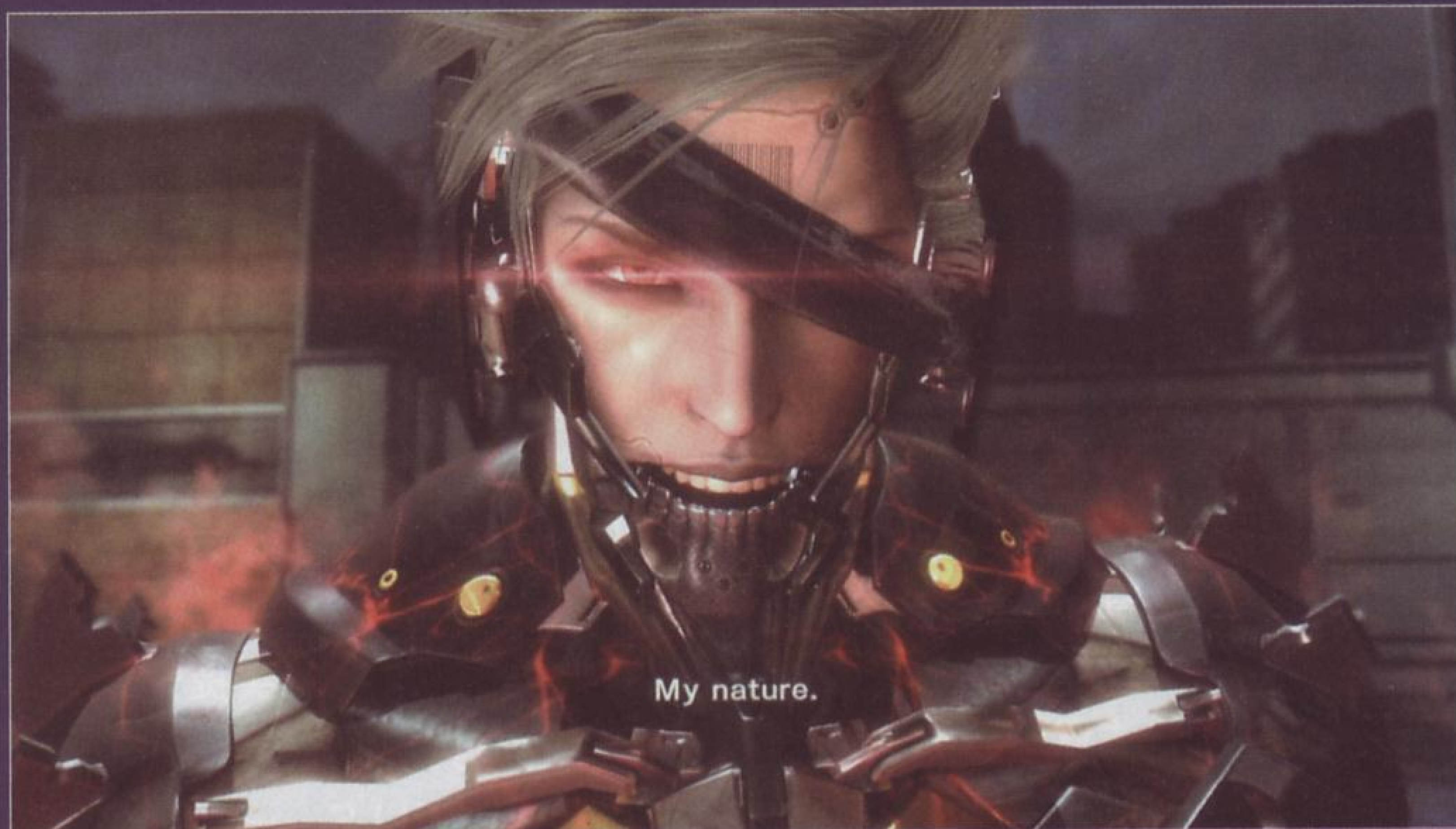
攻防一体的使用率虽然不及核心的格挡来得高，但面对一些无法格挡的招式时却是不可多得的选择，不过攻防一体的无敌时间并不长，所以使用时必须了解敌人的出招时机以及招式判定发生的时间才能做到“闪无虚发”。另外在 VH 以上的难度中，敌人的进攻意识极强，玩家很有可能长时间处于连续格挡而无法出手的窘况，此时就可以依靠在回避的同时还带有攻击判定的攻防一体来打破这一死循环的局面。

AR 模式

第一章开始后可以使用 AR 模式，该模式下画面中会透视出红色的敌人、可供斩切的水蓝色物体、道具箱的大致位置，目的地的方位以及剩余距离也会明确地标示在画面中，AR 模式还能在特定的黑暗环境中观察敌人的动向，合理使用不仅能使忍杀更顺利地进行，还能让收集取得事半功倍的效果。忍者疾走、攻击、被攻击时都会自动退出 AR 模式。

开膛手模式

开膛手（Ripper）模式需要在一周目流程推进到 FILE R-04 终盘 BOSS 战的时候才可以开始使用。顾名思义，进入该模式后雷电就会成为一台“杀戮机器”，不仅攻击力会大幅提升，每一记攻击砍到敌人的身上时都会将对方的装甲切碎或直接断肢。该模式的主要作用有两种，第一种是当玩家处于困境时用来解围，而另一种则是作为熟练游戏节奏的玩家追求 S 评价的利器。发动开膛手模式的前提条件是能量槽处于蓄满的状态（能量槽呈红色），发动后能量会迅速地削减，除了能量扣光后会自动退出该模式外，再次输入 LS+RS 也能主动解除。如果期间能利用斩夺或道具来补充能量，那么就能持续保持在该模式的状态下。开膛手模式还有另一个特殊的用法，那就是用来追求高连击数，通常情况下进入斩击模式后画面会拖慢，如果在开膛手模式下进入斩击模式，那么会进一步地拖慢，在将个别 BOSS 比如 Sam 或 Armstrong 打出大硬直时就可以利用此法来轻松打出 50 甚至 100 以上的连击数。



评价系统

每个战点结束后，系统会根据玩家耗费的时间、获得的 BP 点数、斩夺的次数、招式命中敌人的次数、杀敌数这 5 项基本数据来评价玩家的表现，最高为 S、最低为 D。除了基本数据外，“无伤”或“不杀敌人”完成战斗可以取得额外的奖励点数。在这里说明一下达成不杀评价的方法，最简单的做法就是进入斩击模式将敌兵的双腿砍断，然后放置不管，一段时间后断腿的敌兵就会消失，但要注意砍腿或砍手并不是对所有敌兵都有效的。

收集要素相关

本作的流程并不长，为了提高游戏的耐玩度，制作组提供了大量的收集要素来让玩家去发掘，它们不仅直接与成就挂钩，还会影响雷电的基础能力甚至战斗能力，下面便简单地为大家介绍一下这些收集要素。

Title（称号）：满足特定条件在通关结算画面中会取得对应的称号，最常见的为 8 小时内通关后获得的“村雨”，其余的还有流程中累计被敌兵发现 50 次以上的“倾奇者”等，称号是游戏中最难全数取得的收集要素，好在它的收集率与成就无关。

Data Storage（数据盘）：收集共有 20 个的数据盘后可以在主菜单的 COLLECTION 里查看武器、角色、敌人等相关的原画设定。

Citizens（人质）：游戏中共有 4 个人质等着玩家去解救，能让看守人质的敌兵陷入短暂的无防备状态的 EMP 手雷是救人的关键。

Left Arms（左手）：假如敌兵的左手是需要收集的，那么打开 AR 模式后敌兵的身上会闪烁与众不同的绿光，另外进入斩击模式时也能看到高亮显示的左手，收集时最好从左侧靠近敌兵再进入斩击模式，否则容易误杀敌兵，不慎误杀的话就选择 RESTART 重来吧，左手的总数为 30 个，建议玩家积极收集以取得强力的隐藏道具。

Man in Box（箱中人）：躲在箱子里的人大多藏在阴暗或者容易被玩家忽略的角落，游戏中共有 5 个箱中人。

VR Missions（VR 任务）：在流程中设有 20 台 VR 任务的终端机，找到并按 B 键开启后才能解锁任务。

Humanoid Dwarf Gekkos（人型仔月光）：和箱中人一样，人型仔月光也是躲在各种角落里边，有时候还要满足特定条件才会出现，游戏中共有 5 个。

Endurance（体力上限）：除了在 CUSTOMIZE 界面中购买外，流程中还有数个增加雷电体力上限的道具等着玩家去收集，全数入手后才能将雷电的体力提升至最大值。

除了上述的收集要素外，流程

中还会找到许许多多的道具箱，道具箱分别普通（橙红色）与特殊（灰白色）的两种，前者只需要用一般的攻击就能打开，而后者则需要进入斩击模式才能切开箱子，不过就算能量槽不足以进入镜头会拖慢的斩击模式，在阉割版的斩击模式中挥刀也能切开特殊道具箱。

豆知识与隐藏要素

杂项

①刷 S 评价时经常会遇到需要 RESTART 的情况，如果想在重开后改变武器道具的设置，可以在战斗中选好武器道具，然后进入 BACK 键菜单找同伴手动保存，那么在重开后就是保存后的配置了。

②当玩家以忍杀将任意战点的全部敌人干掉后，同伴会发来贺电并奖励玩家 2000 点 BP。

③在 VR 任务 05 中，如果放任最后一波结队而行的仔月光不管，那么在 20 秒左右以后，仔月光们会在区域中央排成“P”字样的队形，这也正是白金工作室（PlatinumGames）的第一个字母。

④在 FILE R-03、04、05 的关卡中，个别角落里藏有“特殊”的“女性海报”，如果对着这些海报发动斩击模式并进行切割，那么会看到“特殊”的内容，海报藏得不深，这里就卖个关子让玩家自己去寻找福利吧（笑）。

⑤每次成功解救一个人质后，他们都会落荒而逃，此时跟上去并对他们进攻，可以将他们的衣服切碎，然后同伴会来电谴责玩家的可耻行径（笑）。

⑥在标题菜单，即画面中显示 PRESS START 字样的地方依次输入 Konami 的经典指令：上、上、下、下、左、右、左、右、B、A，成功后就会听到雷电念本作的标题，VERY HARD 以及 REVENGEANCE 难度就立即解锁了。

⑦不幸陷入晕厥状态或被敌人的投技抓住时，只要快速地来回输入左摇杆的左右方向即可，无需转圈。

⑧当玩家将 20 个 Data Storage（数据盘）集齐后，在 COLLECTION 菜单中会自动解锁 3 个其他的数据盘。

快速刷 BP 点数的方法

这里介绍几种刷 BP 的方法供玩家参考。

①选择第二章，也就是初次与少年相遇的关卡，来到天花板上遍布仔月光的通道，利用疾走中连打 X 键的冲刺攻击来无伤全灭仔月光，取得 S 级评价会得到 5000 点左右的 BP，然后再回到区域的起始地点进入斩击模式将人型仔月光干掉，运气好的话人型仔月光会掉出两个 5000 点的 BP 道具，连同前面的点数在内会一口气取得 15000 点以上的 BP，接下来打开通信菜单，选择 CUSTOMIZE 后系统会自动保存，进入 CUSTOMIZE 界面后再立即退出就可以回到仔月光通道重复上述的步骤了。

②将第二章的 BOSS 巨型机器人干掉后，先不要急着打开眼前的门，回头来到区域入口另一侧的箱子后方寻找特殊道具箱，切开道具箱后会取得 5000 点 BP，接着像上面的方法一样进入、退出 CUSTOMIZE 界面然后再循环即可快速刷 BP 点，此法比上面刷仔月光的方法来得稳定，但相对较枯燥。

③需要连发手柄，章节是 FILE R-04，在第 10 场评价战斗面对假的 Mistral 时，场景中央的两边都有一个突出来的地方，先来到突出建筑物的任意一边将假 Mistral 引过来，然后迅速跑到建筑物的另一边与假 Mistral 处于一人一边的隔墙面对面状态，接下来用牙签或者别的方法将 RB 键固定住，再将左摇杆固定在往角落跑的方向，接着让手柄连发 X 键即可。然后就会看到雷电一直在对着墙角使用冲刺攻击，周围的仔月光会自动聚拢过来送死送 BP，而假 Mistral 则被卡在另外一边，她的攻击不会碰到雷电，雷电也不会打到她，偶尔会发生仔月光用跳跃投技抓到雷电的情况，不过影响不大，挂机一个晚上就能获得 9999999 上限的 BP 点数。





解锁要素一览

解锁内容	名称	效果 / 作用	解锁方法
武器（Weapons）	Pole-Arm	Mistral 的武器，连击数高攻击范围广，但攻击力偏低而且出招硬直较大	完成 File R-01
	Sai	一段时间后武器自动蓄电，蓄满后可以短时间内拘束被命中的敌人，也可以利用武器的特性来快速接近敌人	完成 File R-03
	Pincer Blades	攻击速度和威力成反比，破甲能力极强，合理使用能给予敌人极高的伤害	File R-04
	High-Frequency Murasama Blade	攻击动作与雷电初期装备的武器相同，但强化至顶级后拥有游戏中顶级的攻击力，泛用性极高	任意难度通关
	High-Frequency Machete	攻击力距离较一般的剑类武器短，攻击力也偏低，但攻击速度比平均的剑类武器快 10%	收集 10 个 Data Storage（数据盘）
	Stun Blade	每一次攻击都有机会强制让敌人陷入眩晕状态	收集所有的 Data Storage（数据盘）
	Armor Breaker	每一次攻击都有机会将敌人的护甲打碎	收集所有的 Left Arms（左手）
	High-Frequency Long Sword	攻击距离比一般的剑类武器长，但速度比平均的慢	以第一名的成绩完成所有的 VR 任务
	High-Frequency Wooden Sword	每一次攻击都有机会让普通杂兵消失，刷“无杀害战斗”成就的利器	找到所有的 Man in Box（箱中人）
服装（Outfits）	Mariachi Uniform	–	完成 File R-02
	Custom Body（Red）	强化雷电的攻击力，但弱化他的防御和蓄积能量的能力	完成 30% 以上的 VR 任务
	Custom Body（Blue）	强化雷电的防御力，但弱化他的攻击力和回复力	完成 50% 以上的 VR 任务
	Custom Body（Yellow）	强化雷电的防御力、回复力以及蓄积能量的能力	完成所有的 VR 任务
	Custom Body（Desperado）	–	完成 File R-04
	Suit	–	以 VH 难度完成 File R-00
	Standard Body	–	以 H 或以上的难度通关
	Original Body	–	无法在游戏中获得，初回特典附送或通过付费 DLC 购买
	Gray Fox	–	
假发（Wigs）	Infinite Wig A	装备后副武器可以无限使用	以 N 或以上的难度通关并收集 10 个以上 Left Arms（左手）
	Infinite Wig B	装备后拥有无限能量槽	以 N 或以上的难度通关并收集 20 个以上 Left Arms（左手）
	Blade Mode Wig	装备后进入斩击模式时可以切开敌人的装甲	以 H 或以上的难度通关并收集 30 个 Left Arms（左手）



主要BOSS战S评价指南

Metal Gear Ray

战斗综述

与Ray的战斗分为两场，第一战中Ray有三个部位供玩家输出，分别是头部、左脚以及右脚，雷电的每一记招式能给予它0.5%的伤害。成功格挡它的招式或者累积给予它一定伤害后，系统就会提示玩家进入斩击模式来切掉Ray的某个部分，因为本场战斗的评价只对时间有要求，因此无需顾及连击数、BP点数等项目。期间Ray会利用跳跃移动至远处，玩家要迅速通过疾走来拉近距离，途中注意左右跑位来躲避Ray的镭射光束。当Ray的体力被降至0.1%时，同伴会在旁白里让雷电干掉Ray，此时Ray会跳至远处然后朝玩家射出光束，躲开后就可以根据提示使用QTE结束战斗。第一战中BOSS的招式如下：



头部冲撞：冲撞分为快速以及蓄力两种，两者都可以格挡，成功格挡后可以顺势进入斩击模式依次切掉Ray头部的装甲以及身上的炮台。

践踏：Ray会先抬起脚来锁定雷电的位置，此时画面中会有红色的落点提示，片刻后踩向玩家，该招可以通过跑位来简单地躲开，又或者是利用格挡来制造进入斩击模式重创BOSS的机会。

甩尾：格挡甩尾后会进入切断BOSS尾巴的桥段，随后会给予Ray重创并取得对应的成就，想引诱它使出这招的话可以站在它的面前稍微有点距离的地方，高难度中的甩尾几率会有所提升，注意格挡时左摇杆要推向Ray所在的方向而不是尾巴扫过来的方向。

臂部横扫：准备动作非常明显，可以躲开或者直接格挡，有时候还会左右手来回横扫，基本没有威胁的一招。

炮台扫射：虽然攻击力非常低，但对无伤的影响比较大，因此战斗开始后要尽早利用格挡BOSS的个别招式来进入斩击模式将炮台切碎。另外在忍者疾走状态走可以自动对子弹免疫。



诱导导弹：说是诱导导弹其实基本没什么追向性能，导弹的落点有明显的红色光线提示，及时躲开后还要注意插在地面上的导弹过一段时间后会爆炸产生暴风，将它们切碎可以得到回复道具。

镭射光束：BOSS一般只会在距离较远的时候才使用不可格挡的光束，利用疾走加速左右移动即可躲开，注意如果距离BOSS不算太远的时候，它还有可能在通常的纵向光束后使用横向的光束，确认后要及时拉开距离以免自己跑到光束的攻击范围里。

第二战由于比较套路化，因此招式和对策就一并写在S评价的指南里。

第一战S评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	3分以内	–	–	–	–	–

1. 战斗开始后Ray会有较高的几率使出冲撞来给予玩家格挡的机会，如果没有使出的话可以RESTART回到它使出这招为止再继续后面的战斗。

2. 接下来跑到Ray的身下集中火力攻击它其中的一条腿，此举也是为了引诱Ray使出践踏，格挡践踏并进入斩击模式重创BOSS，落地后继续攻击刚才的那条腿，如果输出到位的话会在Ray跳开前再次触发进入斩击模式的提示，来到这一步就离结束战斗不远了。

3. 如果Ray跳到中距离的地方，那么玩家要控制好距离以引诱BOSS使出甩尾攻击并格挡住。假如Ray没有使用甩尾转而用臂部横扫，那么建议不要格挡而是冲到BOSS身下攻击另外一条腿，因为就算格挡了横扫也不会有进入斩击模式的提示。

4. 利用锁定功能集中对付Ray的另外一条腿，或者站在BOSS面前引诱它使出冲撞来进入斩击模式，前提是BOSS身上还有没有切割掉的部分。BOSS濒死时必定会跳到场景的另一侧使用镭射光束，此时只要一直往前冲到指定的距离就会出现QTE，不追求无伤体力又充足的话可以直接跑过去不用躲光束。

顺带一提此战如果能无伤的话，那么只需在8分钟以内将BOSS干掉就能取得S评价，因为BOSS的招式都大开大合，全部格挡也不是什么难事，只要尽早将可能会误伤玩家的炮台切掉即可，因此各位可以追求一下无伤。



第二战S评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	3分以内	–	–	–	1	–

1. 本战假如可以无伤的话，时间也和第一战的无伤一样只需在8分钟内结束战斗，鉴于BOSS的攻击套路非常直接且容易格挡，所以追求一下也无妨。战斗开始后BOSS必定会使出蓄力的镭射光束，玩家可以趁它蓄力的时候尽全力地对它的头部输出，累积到一定伤害后触发斩击模式的提示，如果没能在它射出光束前触发斩击模式，那就后退到场景中央利用跳跃躲开BOSS从右往左再从左往右横扫的光束，然后再迅速上前攻击头部。

2. 接下来Ray会用头部对雷电冲撞，成功格挡后会再次进入斩击模式，因为本场战斗也只对时间有要求，所以连击数什么的就不用管了，为了节省时间，进入斩击模式后切一下就收手吧。注意Ray在用头部冲撞前会使用身体上的炮台对雷电扫射，想无伤的话要利用疾走来弹开子弹。

3. 两次斩击模式后Ray会将手臂垂到平台上空释放导弹，建议移动到画面最左侧，然后按LB进入阉割版的斩击模式将迎面而来的导弹全数击破。击破导弹后Ray将用头部横扫平台，成功格挡后它的头部会落在平台上，趁着它这段无防备的时间抓紧输出吧。

4. 最后BOSS会用手臂砸向雷电，格挡后稍微切几下，残血的Ray就会远离平台射出大量的导弹（如果没有远离平台，那说明输出不到位，RESTART重来吧），根据QTE的提示来结束战斗。在钟塔往下跑的时候建议玩家走右边的路，这条路线的障碍物较少。

Mistral

战斗综述

Mistral 可以说是流程中正统意义上的第一个 BOSS，因为战斗时区域里会无限刷出仔月光，所以场面有些混乱，不过 Mistral 的实力不强，只要熟悉了她的招式那么很容易就能拿到 S 评价。和她的战斗会分为三个阶段，以下是战斗时 BOSS 所用的招式：

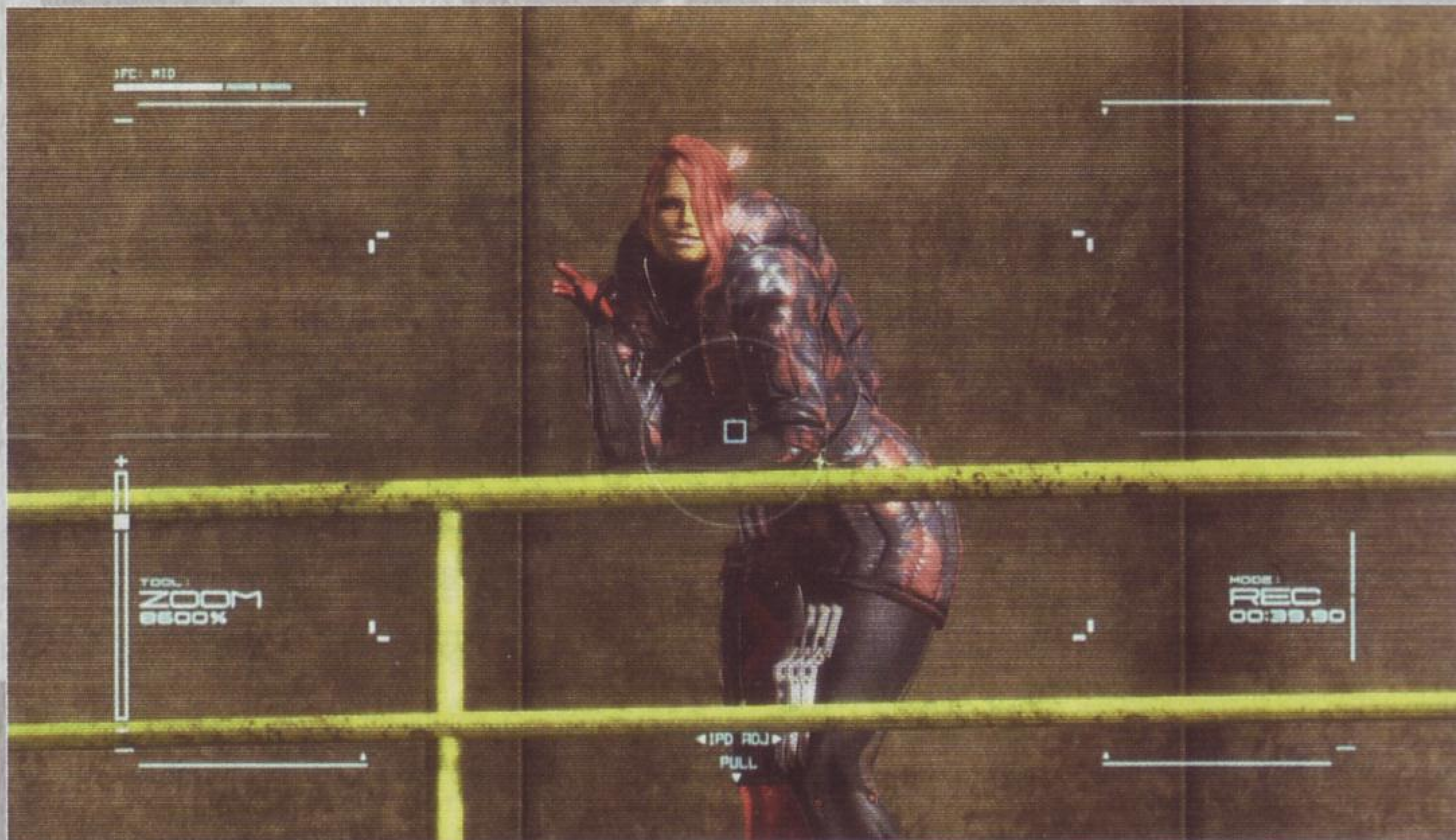
臂枪攻击：常用的招式之一，该种攻击可能是单发，也有可能连续使用数次，每一下都可以（及时）格挡，威胁不大。

旋转冲击：此招的突进速度比较快，格挡时要算准提前量，另外切勿站在墙边来格挡这招，因为 Mistral 会来回攻击多次，她在每一次攻击后会立即返身使出下一次攻击，太靠近墙边的话缺少反应时间容易格挡失败。

鞭子抓取：出招前 BOSS 有明显的准备动作且有黄光提示，不可格挡但是可以通过跑位来躲开。不慎被抓到的话可以快速转动左摇杆来挣脱，否则就会受到 Mistral 的重创。

朝雷电丢仔月光：当 Mistral 的身边有仔月光时，她有可能会顺手抓起来丢向雷电，玩家可以格挡、跑位回避，甚至进入斩击模式将丢过来的仔月光切碎，切碎后有可能会掉落回复道具。

鞭子抽击：第二阶段战斗中追加的招式，攻击距离非常远而且威力巨大，因为场地的关系基本无法通过左右移动来躲开，拉开距离倒是可以躲过，如果来不及跑开就用格挡化险为夷吧。



飞踢：同样是第二阶段中追加的招式，攻击距离远而且有一定的追踪性能，不过因为出招前的准备时间较长，所以很容易利用及时格挡来转守为攻。

远距离直线鞭击：第三阶段中追加的招式，攻击速度很快且距离极远，如果没有提前左右移动躲开的话，那么建议还是老实格挡吧，格挡后雷电会被推开一段距离。

S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S 级要求	4 分 30 秒以内	2500	–	30 以上	25	–

1. 第一阶段的战斗会在圆形的区域里进行，除了 Mistral 外场上还有 5 个仔月光，利用它们会无限刷新的设定，很轻松就能满足连击数和杀敌数的要求。及时格挡 Mistral 的招式或者当她受到一定伤害后，系统就会提示玩家进入斩击模式切断她的武器，成功切断后她的防御力会大幅下降，此时就是输出的最佳时机。片刻后她会跳往高处恢复自己的装甲，玩家只需呆在 Mistral 所在的高台附近等待即可，无需和她丢到场地里的仔月光冲突。当她回到地面后继续寻找机会输出，Mistral 的体力降至 75% 时她会使用



投技抓取雷电，根据系统的提示进入斩击模式切断她的武器后战斗将进入第二阶段。如果没能成功切断武器，也同样会进入第二阶段，只不过雷电会受伤。

2. 来到管道上，雷电的移动范围受到限制，该阶段中 Mistral 和仔月光的攻击意识都会加强，其中鞭子抽击和丢仔月光是 Mistral 常用的招式。战斗中建议一直保持在与 Mistral 贴身战的距离，有机会就用及时格挡来进入斩击模式输出，否则就慢慢累积伤害触发斩击模式的提示。第二阶段的战斗基本和第一阶段大同小异，当 Mistral 的体力下降至 40% 时战斗将进入最后一个阶段。

3. 第三阶段的战场变得广阔，此时 Mistral 会使用臂枪或鞭子的招式来进攻，而玩家的输出时机和方式依旧和前两个阶段的一致，当 Mistral 的体力剩下 10% 时做好使用终结 QTE 的准备。顺带一提与 Mistral 的三个阶段战斗，想追求无伤的话就要避免被仔月光偷袭，可以通过用范围较大的武器如臂枪（二周目以后）来一边输出一边防备仔月光，也可以利用疾走中的 X 键攻击来防身。综合来说，不追求无伤的打法更容易取得 S 评价。

Monsoon

战斗综述

战斗开始后 Monsoon 基本都会立即上前抢攻，初期可以尝试格挡他的招式，熟悉节奏后可以直接用钳刃蓄力来招呼他。Monsoon 在战斗中会根据血量等情况处于不同的状态，下面对各个状态进行解说。



通常状态：战斗以这个状态开始，Monsoon 会以范围较广和速度快的招式来攻击雷电，尽管使出及时格挡时 Monsoon 会后跳躲开雷电的反击，但后跳后的 Monsoon 会处于短暂的硬直，此时是玩家上前输出的好时机。该状态下可以说是 Monsoon 的防守能力最薄弱的一个状态，初次战斗时建议玩家多将注意力集中在防守上，尽早熟悉他的所有招式，虽然时间会拖得比较长，但籍此积累下来的经验可以说是追求高难度 S 评价时必不可少的。此状态下的大部分招式都很容易格挡，其中需要注意的是高速移动后的跳跃攻击和挑空攻击，因为镜头移动的幅度较大，格挡时不要推错方向了。如果可以在较短的一段时间内对 Monsoon 造成一定的伤害，那么系统会出现进入斩击模式的提示，随后要左右摇杆配合使出精确的切割以保证命中 BOSS 头部的弱点。命中弱点后 Monsoon 会解体，利用他合体前的无防备状态可以安心地输出，如果能算准他合体的时间，还可以用钳刃蓄力来给予他重创。

烟雾状态：Monsoon 会先丢一个 RP 手雷制造烟雾，然后躲在烟雾中从四面八方偷袭雷电，此状态下玩家的攻击无法对 Monsoon 造成伤害，所以格挡住 BOSS 的全部攻击等烟雾散去才是正确的选择，过程中注意调整视角以免推错摇杆的方向。

磁力状态：当 Monsoon 的体力降至 70%、50% 和 20% 的时候，他都会跳到高台处利用磁力将装甲车或直升飞机丢向雷电，玩家要做的是根据提示进入斩击模式将丢过来的东西全部切开。注意越往后，Monsoon 丢的东西就越多，斩切时除了要利用左摇杆调整视点外，还要根据丢过来的东西的位置分别使用横斩和纵斩来增加命中率。如果



斩切失误被东西砸到，那么该阶段会直接结束，听起来好像能节省时间，其实不然，先不说会受伤导致无伤失败，无法将丢过来的东西全数斩切的话也会错失切开飞机装甲车后出现的道具来满足 BP 点数要求的机会。

紫气状态：Monsoon 在第一次磁力状态结束后必定会进入紫气状态，随后可能会在任意时间里进入该状态。此状态的最大特点是 Monsoon 会分解为多个部分来免疫雷电的绝大部分招式，而且还会使用此状态下限定的招式。其中最常用的招式就是中远距离时的多段攻击，首先他会用战术叉从远处攻击雷电，不慎被命中的话雷电会进入眩晕状态，接下来难免受到 BOSS 的重创，（及时）格挡和移动到 Monsoon 的攻击距离外都是不错的对策．战术叉攻击结束后 Monsoon 的下半身会快速靠近雷电使出足踢攻击，比起移动躲开更推荐格挡。最后 BOSS 的上半身也会靠近雷电进攻，格挡依旧是最佳的对策。一段时间后 Monsoon 会自动解除紫气状态，但为了节省时间，最佳的做法就是朝紫气状态的 BOSS 丢一个 EMP 手雷，或者用蓄满电的战术叉攻击他（已经取得战术叉的前提下），如此一来 Monsoon 会立即进入眩晕状态，此时迅速上前进入斩击模式切割他的头部弱点即可解除他的紫气状态并将他打至解体。

洛伦兹力状态：当 Monsoon 的体力降至 40% 时，他就会进入洛伦兹力状态并移动到高处制造出巨大的废铁块来碾压雷电，玩家有两种方法来应对，第一种是利用移动躲开带有一定追向性能的废铁块，此招的风险较大而且耗时较长，故不推荐；第二种是看准时机格挡废铁块的碾压，成功格挡两次后即可进入斩击模式将铁块切碎。

第一次洛伦兹力状态结束后，Monsoon 会回到前面提到的几种状态中继续行动直到玩家将他的体力削减至 10%，此时 Monsoon 会再次进入洛伦兹力状态并进入终结 QTE 的桥段，期间系统会自动保存一次，如果玩家在刷 S 评价，但又觉得自己前面表现不佳，那就赶紧在自动保存前（BOSS 体力降到 10%）选择 RESTART 重新挑战吧。

S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S 级要求	8 分以内	1000	–	30 以上	1	–

1. 本场战斗想取得 S 评价其实不算难，基本上只有时间需要注意一下，在 EMP 手雷或战术叉的配合下能快速地解除 Monsoon 最难缠的紫气状态。熟悉节奏后也能格挡掉洛仑兹力状态下的巨大废铁块以节省时间。剩下的就是需要玩家加强输出的能力，其中钳刃蓄力自然是需要掌握的战斗技巧，此招不仅能重创 Monsoon，而且还有很高的几率将他打成眩晕状态，甚至可以打消掉他的部分招式。如果觉得无法在混战时应用自如，那么也务必掌握在斩切 Monsoon 头部的弱点、待他全身解体后上前钳刃蓄力输出的技巧。



2. 前面提到过本战中赚取 BP 点数的最佳方法，那就是全数斩切掉 Monsoon 在磁力状态中丢过来的飞机和装甲车，然后迅速上前回收掉落在地面上的道具，取得的道具如果已经到了上限个数，那么每多拿一个就会得到 100 点 BP 的奖励，再加上战斗本身的连击数 BP 奖励，要取得 1000 点 BP 也不是什么难事。值得注意的是如果是二周目以后的挑战，可以装备假发 A，那么不仅可以多用 EMP 手雷来限制 Monsoon 的行动，捡到道具时也会直接转化为 100 点的 BP 奖励。

3. 在战斗的初期可以用臂枪来快速累计连击数，如果实在无法达成 30 以上的连击数，那么可以在最后的终结 QTE 里一口气进入斩击模式狂切 Monsoon 来达成 30 以上的连击。顺带一提此战想追求无伤的话，比较容易出事故的地方就是 Monsoon 进入烟雾状态前朝雷电丢的烟雾弹，此招有一定的攻击判定，比较稳妥的对策是远离 Monsoon，如果被黏上了还可以在他丢烟雾弹的时候用攻防一体躲开。

Sundowner

战斗综述

与 Sundowner 的战斗主要分为三个阶段。第一阶段中 BOSS 的最大特征就是身后搭载的 6 块盾牌，每一块盾牌都可以通过进入斩击模式切断连接着的支架来破坏掉，但假如失误砍到盾牌上的话，雷电就会被暴风吹飞。第一阶段中 BOSS 会使用的招式如下：

盾牌冲撞：战斗开始后 Sundowner 高几率使用的一招，此招的突进速度很快，常用的对策是直接格挡住并完成接下来的 QTE，成功后会有进入斩击模式切割 BOSS 盾牌支架的机会。如果觉得触发 QTE 太费时，那么可以尝试在 BOSS 的冲撞快要命中雷电前的瞬间使用攻防一体来躲开。



持盾靠近雷电：此招不算是主动进攻的招式，一般是雷电砍了 BOSS 几下后他突然在自己的身前架起盾牌再慢慢靠近雷电，如果没能及时中止攻击，那么十有八九会被盾牌炸飞，因此玩家在输出时尽量用硬直小的招再配合攻防一体来取消招式。当 Sundowner 将盾牌架在面前时，玩家可以上前进入斩击模式根据画面中的提示来切割盾牌使 BOSS 露出破绽，然后再切掉盾牌的支架。假如不打算切盾牌的支架，那么可以直接绕到 Sundowner 的背后进攻，他也会将顶在身前的盾牌放下。

钳刃冲撞 or 挥砍：类似于盾牌冲撞，直接格挡即可；挥砍的次数不固定，不过全部都可以格挡，单发的挥砍比较容易发动及时格挡，成功后会出现砍支架的机会。



蓄力突刺：该招不可格挡，Sundowner 在出招前会进行短暂的蓄力并有黄光提示，看到后及时跳起来在空中挥空招滞空即可躲开，此外也可以在地面迅速跑开或者利用攻防一体来躲过，不过不及跳起躲开来得安全。

盾牌挥击：当玩家在 Sundowner 的侧面或者身后时，那么此招的发动率会直线上升，出招前盾牌会处于高亮状态，看到后可以（及时）格挡或者用攻防一体躲开。

当 Sundowner 的 6 快盾牌被全数卸掉后，战斗将进入第二阶段。该阶段中 Sundowner 的移动速度和进攻意识都强于前一个阶段，相反防守能力就大幅下降，用强化后的武器能迅速地削减他的体力，前提是玩家能躲开或格挡住 Sundowner 的招式。此战中不推荐使用及时格挡，因为可能会和 BOSS 陷入来回格挡的拉锯战而浪费时间。第二阶段的招式如下：

单发挥砍：顾名思义该招只有一段判定，格挡住即可，不慎被命中的话雷电会被叩落到地面上。

冲撞后的钳刃攻击：冲撞可以格挡，但随后在出招前会有黄光提

示的钳刃攻击则无法格挡，跳跃后的挥招滞空同样是最佳的躲避方式。

五连击：五连击的最后一段判定不可格挡，情况基本上和冲撞后的钳刃攻击相同，对策也大同小异。

抢管攻击：第二阶段的战斗持续约1分钟后，Sundowner会跳到区域外附近的灯塔上拔下一根灯管作为武器，此时场内会刷出两名杂兵，对付杂兵时要注意手持大范围武器回到战场里的Sundowner，不要被他偷袭到。抢管攻击的速度较快，攻防一体、格挡和跳起躲开都是避免受伤的对策，此外也可以上前攻击Sundowner本体来毁坏他的管子。

Sundowner的体力降至10%的时候将迎来最后一个阶段，该阶段会强制耗时1分30秒左右，根据提示完成一系列的动作和飞行部分后就能结束战斗。最后一提的是与Sundowner的战斗中，场景外围会设有一台敌人的直升飞机朝雷电攻击，难度越高它的攻击意识越强，这不仅会阻碍玩家的战斗，而且还严重影响了无伤的达成。尽管忍者疾走状态中会自动对机枪免疫，但射过来的飞弹就无法自动弹开，而且还要同时防备Sundowner的攻击。远程武器可以将直升飞机击毁，但一段时间后飞机会刷新，从E难度的45秒到R难度的20秒，难度越高刷新时间越短，因此将飞机击落并不是万全的对策。这里介绍两种避免被直升机偷袭的方法：第一种是利用类似于《鬼泣DMC》里“障眼法”的系统设定，也就是当直升机不在画面中时它的攻击意识会大幅下降，玩家只要在战斗中注意调整视角，将直升机的位置调整到自己的身后，那么就能让它保持沉默；第二种方法是利用Sundowner作为肉盾，锁定BOSS后，站位保持在直升飞机→Sundowner→雷电的三点一线位置，如此一来敌机为了避免误伤BOSS（其实BOSS被敌机命中也不会损血）就会停止攻击，不过这种方法不太保险，建议玩家还是尽快调整视点将直升机“屏蔽”掉。



S评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	5分以内	400	2次	50以上	3	–

1. 战斗开始后是达成50以上连击数的最佳时机，推荐用臂枪来积攒连击数，看到Sundowner架起盾牌来抵挡时就及时中止攻击，然后绕到他的背后继续进攻，片刻后他有很高的几率使出可以格挡的盾牌转身攻击，格挡后继续进攻，掌握节奏后重复上述的步骤直到连击数提升至50以上，顺利的话只需35秒左右就能达成连击数的目标。VH和R难度下Sundowner的进攻意识会加强，因此在用臂枪攻击时要注意观察Sundowner的动向，随时准备用X+A的攻防一体来取消臂枪的出招硬直并躲开Sundowner的攻击，此外也可以尝试在Sundowner攻击时使用↑↑X的挑空攻击作为对策，如此一来雷电会自动格挡Sundowner的招式，运气好的话还可以将其挑空，挑空后可以立即用臂枪积攒连击数。

2. 搞定连击数后，接下来就要将Sundowner的盾牌破坏掉，BOSS战开始后立即格挡他的冲撞攻击后可以顺势切掉两块盾牌，其余时间里多利用及时格挡来增加切盾牌的机会。切掉最后两块盾牌前要求将Sundowner的体力打掉1/3，假如达成了50连击，累积的伤害应该差不多能满足要求。装备B假发可以在这个阶段里事半功倍，否则就依靠回复能量的道具吧。

3. 进入第二阶段，也就是全破Sundowner的盾牌后，雷电可以迅速地削减他的体力，但玩家要注意的是不要输出得太快免得过早地结束战斗。绕场跑等他跳到其他平台去取建筑物作为武器，此时场内会刷出2名初级杂兵，VH和R难度为中级杂兵，初级杂兵可以直接斩夺，中级杂兵则可以借助道具比如RP或EMP手雷来制造快速斩夺的机会。

4. 满足了连击、斩夺、杀敌数要求，接下来就立即干掉残血的



Sundowner结束战斗吧，最后的QTE和飞行部分强制需要1分半钟出头，所以觉得自己前期耗费了太多时间的话就选择RESTART重开吧。飞行部分开始后玩家只需连续开炮将拦路的坠落物摧毁即可，无需对飞行方向进行任何的操作。

5. 熟悉了BOSS的攻击套路且可以让直升飞机处于“哑火”状态后，玩家可以尝试挑战无伤，如此一来S评价的要求是5分以内、400点BP、无需斩夺、50连击以上和3杀。因为不用斩夺所以可以采取“不破盾绕背从头砍到尾”的战术，BP点数的要求会在战斗中自动满足，而50连击则同样交给臂枪来完成，至于3杀可以在飞行部分中通过击落敌人的无人滑翔兵器来达成。

Sam

战斗综述

第六章为纯BOSS关，共有3个阶段。第一阶段中当Sam的体力下降至68%时，他会使用非常显眼的蓄力攻击，成功格挡后会出现进入斩击模式的提示，攻击他的弱点后战斗将进入第二阶段。第一阶段中Sam的攻击方式如下：



四连击：每一段攻击都可以格挡，最后一段允许玩家及时格挡。因为判断时间充足，因此建议玩家务必要及时格挡最后一段，假如在R难度下及时格挡住四连击的最后一段，那么可以顺势打掉Sam一大半的体力。

挑空斩：可以格挡，准备动作还算明显，不慎被命中的话雷电会被浮空

冲刺攻击：中远距离时Sam会有较大的几率使用冲刺攻击，因为突进速度很快，因此格挡时要算好提前量，看到红光提示后就要输入格挡的指令。

跳跃攻击：此招带有一定的追踪性能，Sam多会在中距离时使出，相比起跑开，格挡更为安全。

暴风：近战范围内快速拔刀进行范围攻击，出招前有明显的收刀准备动作，看准了格挡即可。

不可格挡的招式：出招前有明显的黄光提示，最简单的回避方式就是跳到空中挥空招来增加滞空时间。

第二阶段中将和赤手空拳的Sam对战，此阶段中Sam的移动较为迅速，如果觉得难以接近的话可以尝试用战术叉，近战时推荐用硬直小速度快的连段进行输出，当他的体力下降至45%时将出现进入第三阶段的QTE。值得一提的是，如果在第一阶段中输出到位，那么是有可能跳过第二阶段直接进入到第三阶段的。第二阶段中他的攻击方式如下：

足踢：近战距离时的高速攻击，反应快的话可以格挡。

投技：中远距离时冲向雷电然后使出投技，此招也可以格挡。

防守反击：如果想利用特定的招式快速接近Sam，比如疾走中的Y攻击，那么Sam会反过来用投技重创雷电，因此前面才建议玩家用硬直小速度快的招式进攻。

第三阶段中Sam会有意识地与玩家保持距离，战术叉同样是拉近距离的手段之一，滑铲和追加攻击也同样奏效，R难度下成功及时格挡

一次就能将Sam打至残血状态，体力降至10%以下时Sam就会伺机冲向雷电，此时会有QTE提示，最后进入斩击模式切割Sam的弱点部位即可结束战斗。第三阶段中Sam会使用第一阶段中的所有招式，新追加的招式如下：

往返冲刺三连击：出招前Sam会利用大跳跃来拉开距离，然后从远处高速冲刺过来，三次攻击都可以格挡。

投掷岩石：中距离时向雷电丢石头，进入斩击模式切开投掷过来的岩石即可。

蓄力攻击：此招的准备动作基本和第一阶段中的不可格挡招式一致，但此招可以格挡，也可以在Sam较长的准备时间里跑开。



S评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	5分以内	200	–	30以上	1	需无伤

因为Sam出招时的格挡时机较容易掌握，而且场内也没有其余碍事的敌人，因此本战想取得S级评价的话推荐以追求无伤的方式来达成。相比起一般的方法，无伤结束战斗时奖励的2000分足以弥补时间、BP点数以及连击数的不足。在这里顺带一提，如果不以无伤取得S评价，那么玩家需要满足3分钟以内结束战斗、连击数50以上、以及最折磨人的取得1000点BP。想在3分钟内取得1000点BP，玩家需要持有5个军粮，然后在有限的时间里搜刮场景



里的4个军粮来取得BP加分，此外还要将场景内可供切割的物体切成100块以上、并通过连击数奖励的BP点数来达成1000点。

1. 在R难度下，攻击力得到大幅加成的及时格挡是速杀的关键，当然在其余的难度里及时格挡也是非常强力的进攻手段。考虑到需要200点BP，战斗中可以伺机去收集两个军粮（身上必须已经持有5个）来取得这200点BP，或者进入斩击模式击落Sam投掷过来的岩石。

2. 取得200点BP后，由于时间比较充足，因此可以集中精神来格挡Sam的招式，注意战斗中Sam经常会侧移或者高速移动到镜头外，所以一定要锁定他并经常手动调整视点，以免格挡时输入的方向不正确。30以上的连击数除了可以用硬直小的招式慢慢积攒外，也可以在第一阶段进入第二阶段，也就是系统提示进入斩击模式打掉BOSS武器的时候，故意避开弱点不打，在斩击模式里对Sam的本体一顿猛砍，很容易就能达成30连击。满足BP和连击数的要求后就可以迅速将Sam结果掉了。

Metal Gear Excelsus

战斗综述

虽然BOSS的大部分招式都可以格挡，但成功格挡后雷电依旧会受到伤害，低难度中的损血量不明显，但到了高难度比如R难度时格挡一次将会扣掉雷电近40%的体力。不过只要成功格挡，那么就算当雷电的体力只剩下0.1%也不会挂掉或者自动使用回复道具。初次战斗时可以通过格挡来熟悉一下BOSS的招式，为了追求速杀和无伤，二周目之后就应该追求用攻防一体来躲开BOSS的臂类攻击，躲开后可以立即对垂落在平台上的臂部进攻。受到一定伤害后BOSS会将腿部移动到平台内，抓紧时间输出将它的体力降至70%就会出现进入斩击模式的提示，将腿部的装甲切碎后要在它的腿上用疾走冲刺到上方，随后会再次出现斩击模式将腿部切断的提示。

切断了BOSS的任意一条腿后，系统会自动保存一次，这意味着体力或能量槽不足的玩家可以选择RESTART来回复一下。断腿后BOSS的头部会落到平台上，此时可以上前猛攻赚取连击数，也可以钳刃蓄力来追求伤害。当BOSS从无防备的状态恢复过来后，它就会开始使用镭射光束扫射平台，同时平台边缘还会刷出月光。不可格挡的镭射光束会无差别地将月光干掉，



注意追求S评价时要利用刷出来的月光赚斩夺的分数和杀敌数。镭射光束的攻击结束后，BOSS的攻击套路和行动方式会和战斗初始时的一样，如法炮制将它的体力降至30%后就会触发砍断另外一条腿的提示以及一系列的终结QTE。BOSS的攻击方式如下：

断头台：BOSS会将双臂悬在空中，然后追踪雷电的位置，黄光闪现后会立即砸下来，此招不可格挡，除了用持续跑动+滑铲的方式躲开外，也可以算准时机用攻防一体躲开。

断头台连击：BOSS会用左右两臂轮流砸向平台，因为基本不会追踪雷电的位置，所以威胁更小，同样可以用跑位和攻防一体躲开。顺带一提此招可以格挡但依旧会损血。

双臂横扫：利用双臂左右往返横扫平台，只要对着横扫的双臂使用忍者疾走，那么雷电就会自动从双臂之间的缝隙里小跳躲过去。

单臂横扫：同样是横扫平台的招式，这次只要跳起来躲开即可。

腿部横扫平台：在BOSS的任意一条腿被砍断之前，尽量远离BOSS即可在安全的区域里躲开；砍断BOSS任意一条腿后，则要尽量靠近它来躲开横扫。

践踏：此招带有一定的追向性能，BOSS会用腿部多次践踏平台，最佳的躲避方法就是与攻击的腿拉开距离，比如左腿践踏时就往BOSS的右边移动到平台的尽头。

镭射光束：前面已经提到此招不可格挡，光束有两种，一种是带有一点追尾性能的直线扫射型，站在两道光束的中间即可躲开；另一种是横扫平台，但因为攻击距离较短，所以只要远离BOSS即可。

S评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S级要求	8分以内	800	2次	80以上	4	–

1. 本战的S评价关键就是利用后期刷出来的月光来满足S评价的几项要求。时间方面有8分钟，可以说是比较充足的，虽然不用追求无伤，但躲开BOSS臂部类的攻击后会比格挡时有更多的进攻时间，因此多练练攻防一体吧。快速输出主要依靠钳刃蓄力，尤其是当BOSS的腿部移动到平台上的时候，



算好提前量用钳刃蓄力再多砍几刀就会出现进入斩击模式的提示了。

2. BP点数可以通过干掉月光后回收道具来赚取，至于2次斩夺也是等月光被BOSS的镭射光束射中后，趁它们爆炸之前立即冲上前进入斩击模式实现斩夺。

而80以上的连击数，建议在砍掉BOSS一条腿后，接下来头部垂到平台上出现大硬直的时候积攒，除了可以用臂枪的高连击数招式外，还可以LS+RS爆气后主动进入斩击模式，利用该状态下的超慢时间来累计连击数，如果能量不够可以考虑使用回复道具。

3. 惟一比较棘手的应该是杀敌数，因为月光被BOSS的镭射光束扫到的话是不会计算在玩家的杀敌数里边的，这里推荐在爆气状态下用钳刃的普通攻击来和BOSS“抢怪”，此外BOSS的光束有两种扫射方式，玩家也可以根据扫射的轨迹通过移动来将月光引到扫射的范围外再安心地将其击破。

4. 最后说一下无伤的要求，分别是8分以内、800点BP、斩夺1次、80连击数和1的杀敌数，条件比较宽松，熟练掌握BOSS的几种臂部类攻击的攻防一体回避时间后即可尝试挑战无伤。

Armstrong

战斗综述

最终BOSS战由三个阶段组成，前面两个阶段非常短，第三阶段才是真正的最终战部分。第一阶段中将BOSS的体力打至98%左右就会自动保存并进入第二阶段，或者在1分钟后（N难度，R难度需要1分半钟）战斗也会自动进入第二阶段。第一阶段中BOSS使出的招式如下：

前冲后攻击：Armstrong会前冲到雷电的身前然后使用足踢或者两发的拳击，其中足踢攻击的速度非常快，格挡时要稍微注意。另外他也有可能提前结束前冲，转而用投技来抓取雷电。

体术：足踢或者是四连击，全部都可以格挡或者回避。

投技：此招不可格挡，可以跑开或者在攻击快要命中雷电时使用攻防一体躲开。

锤地&爆气攻击：锤地直接格挡即可。爆气攻击无法格挡，出招前有黄光提示，如果来不及跑开或者被困在角落里，那么就尝试用攻防一体躲开吧。

在E/N/H难度下，第二阶段更像是交代剧情的桥段，不过在VH和R难度下就比较棘手，该阶段中Armstrong的招式和前一阶段里的如出一辙，但是在格挡的时候会损血，当雷电的体力剩下0.1%时就算再次格挡也不会Game over，但假如装备了军粮，那么在再次格挡时会自动使用，这点需要注意。E/N/H难度中，以下的几种情况会让战斗推移至最终阶段：1. 没有装备军粮的情况下雷电的体力被扣光，追求非无伤S评价时的最佳情况；2.1分半钟后被BOSS的特定招式命中；3. 当前面两种情况没有发生时，时间经过1分半钟（N难度）或2分钟（H难度），被BOSS的另外一种特殊招式命中，追求无伤时的最佳情况。VH/R难度中，以下的几种情况会让战斗推移至最终阶段：1. 将BOSS的体力降至99.2%左右然后受到BOSS攻击，追求非无伤S评价时的情况；2. 约2分30秒后受到BOSS的特殊攻击，如果想取得本场战斗的无伤评价，那么必须通过这种方法来结束第二阶段。注意进入最终阶段前还会有一连窜的QTE。

第三阶段中Armstrong会使用多种砸地攻击，因为每种攻击前都有很长的准备时间，所以反倒比较容易应对。当他的体力降至180%时，他会使用蓄力冲撞来卸掉雷电的武器，如果能完成随后出现的QTE，那么会大幅削减BOSS的体力。当他的体力降至160%，会跳到场景的上方朝雷电丢东西，这些丢过来的东西全部都有4个斩夺点，玩家需要左右摇杆配合来实现精确斩切将丢过来的东西全数切开，失败的话会受到致命的伤害，同时BOSS会结束这种方式的攻击，但



接下来会有极高的几率马上使出同样的攻击直到玩家顺利将丢过来的东西全部斩切掉，而Armstrong会紧跟在最后一轮丢过来的东西后面袭击雷电，注意斩切画面提示的弱点部分来避免伤害。成功完成这一系列的斩切后，地面上会掉落回复道具，追求S评价时务必要回收它们来赚取BP点数。之后Armstrong的攻击方式基本和之前的大同小异，当他的体力降至130%左右时，他会开始通过再生来回复自己的体力，他的身体会发出绿光作为提示，此时一切的通常攻击都对他无效，玩家要迅速移动到他的背后进入斩击模式来切割他的弱点，成功后他会出现极大的硬直，这也是输出的最佳时机。从硬直中恢复过来后Armstrong会随机使用之前的所有招式直到体力被削减至20%为止，最后他会在上方朝雷电丢5轮东西，全数斩切后就将迎来终结的QTE。最终阶段中BOSS的招式如下：

砸地暴风：用手砸向地面然后在自己周围爆发出小范围的暴风，可以跑位躲开，也可以格挡。

砸裂地面：地面会出现很多裂缝，只要站在没有裂缝的小区域里就能躲开随后爆发的暴风，注意BOSS很有可能在暴风还没消失前马上使出下一招攻击来袭击雷电。

砸地冲击波：砸地后地面出现高速移动的冲击波，冲击波还有一定的追踪性能，需要跑开躲避。

砸地火墙：火墙会在场上持续10秒种左右，雷电的行动范围被强制缩小，随后BOSS同样会有很高的几率立即冲往雷电进攻。

蓄力前冲：前冲后会随机出现两种招式，一种是在途中停下来然后使用投技，另一种是冲到雷电跟前使用速度较快的足踢，足踢可以格挡，而投技需要躲开。

特殊前冲：战斗开始后一段时间，Armstrong就会使出此招特殊的前冲攻击来打掉雷电的武器，随后会随机出现两种QTE里的其中一种，第一种是雷电被放倒在地，然后Armstrong从空中追击，完成QTE即可避免受伤；第二种是Armstrong会和雷电拼招，之后会有一连窜的QTE，全数完成可以削减BOSS大量体力（R难度下会扣掉80%左右）。如果在前冲快要命中雷电前的瞬间，也就是画面会拖慢的那一刻使用攻防一体，就可以躲开他的攻击。另外假如武器被打掉后，一定要迅速捡起武器，否则空手状态的雷电在格挡BOSS的招式时会损血。

体术&爆气攻击：招式的特性和对策与第一阶段的相同。

跳到高处朝雷电丢东西：注意根据提示进入斩击模式切割丢过来的东西的4个斩夺点时，只要切到其中3个即算成功。除了老老实实将全部东西切开外，当Armstrong将第一个东西丢过来的时候，还可以前冲后滑铲躲开，如此一来他会立即回到地面结束丢东西的桥段。





S 评价指南

/	时间	BP	斩夺	连击数	杀敌数	无伤要求
S 级要求	5 分以内	800	1 次	100 以上	1	–

1. 本战追求 S 评价有一定的难度，玩家需要熟悉 Armstrong 的所有招式并及时作出合理的对策，多次 RESTART 在所难免。时间方面，第一阶段中要贴身迅速输出，多周目挑战时可以装备无限能量槽的假发自然最好，武器方面也要升到顶级状态。第二阶段时，E/N/H 难度中可以在不装备回复道具的前提下故意让 BOSS 将雷电的体力扣光来快速结束本阶段，但在 VH 和 R 难度下就必须快速输出才能尽快结束这一阶段，理想状态是前两个阶段结束时都不使用军粮。最后一个阶段，BOSS 再生时要迅速上前阻止，当满足了 BP 点数的要求后，BOSS 丢东西时不要斩切，全部以滑铲躲开。

2. 在持有上限的 5 个军粮回复道具时，回收 BOSS 丢东西桥段结束后落在地面上的军粮，每一个都可以换来 100 点的 BP。另外在积攒连击数和其余的进攻中也会取得一定的 BP，总体来说本战取得 800 点 BP 不是什么难事。斩夺和杀敌数方面可以不管，因为最后雷电必定会斩夺 BOSS 并取得 1 的杀敌数。



3. 连击数基本只有在最后一个阶段中才比较容易满足 100 以上的要求，如果对自己的操作有信心，可以在通常的格挡或回避后利用连击数高的招式来攒满 100 Hits。否则就在 BOSS 发动再生时，装备好回复能量槽的道具，然后斩击他背部的弱点，接下来爆气进入斩击模式就可以在超慢的动作中疯狂地连打按键积攒连击数，能量槽不足时就马上按方向键下来补充，如此一来就可以积攒到 100 连击以上。

4. 本战无伤的要求是 8 分以内、400 点 BP、斩夺 1 次、10 以上连击数和 1 的杀敌数，基本上除了无伤外其余的都唾手可得。第一阶段的打法和通常时的差不多，而第二阶段因为格挡也会损血，所以只能利用跑位和攻防一体来躲开 BOSS 的攻击，另外根据不同难度，要撑过至少 1 分 30 秒（E 难度）到最多的 2 分 40 秒（R 难度）来触发 BOSS 使用特殊攻击进入最终阶段的情况。最终阶段注意在空手后迅速回收武器，避免格挡时的损血，其余的打法也和通常时的一样。



流程收集指南 & 剧情梗概

由于本作的流程基本为一本道，虽然有隐藏战点的设定，但基本不影响收集要素的取得，因此流程方面主要以收集为主，涉及隐藏战点的收集要素会专门说明，收集指南以 Normal 难度为准，其中第六关没有任何收集要素和隐藏战点。此外文中提到小地图具体位置的地方，都是将 OPTIONS 中从上往下数第八项 MAP ORIENTATION 设定为 MAP CENTERED 来描述的。

各种收集要素的简称如下：

DS—Data Storage（数据盘）
C—Citizens（人质）
LA—Left Arms（左手）
MIB—Man in Box（箱中人）
VR—VR Missions（VR 任务）
HG—Humanoid Dwarf Gekkos（人型仔月光）
E—Endurance（体力上限）

注意除了人质外，在取得所有的数据盘、左手、箱中人和 VR 任务后都必须来到当前关卡的总评画面时才会取得对应的成就。其中比较特殊的是人型仔月光，因为砍杀它后系统是不会保存的，所以必须完成当前关卡进入总评画面才会记录下来，最稳妥的做法就是从第二关开始，一口气打到第七关最后一个人型仔月光的地方，如此一来将最后一个目标击破后就会立即弹成就。

FILE R-00: Guard Duty

近午时分，厚重的云层使得天色微微显得有些晦暗，但在天空的一隅，耀眼的骄阳已现出了形影，灿烂的金光刺破乌云，开始驱散笼罩城市上空的阴霾。

这是一片算不上繁华的街头。尘土飞扬的马路上车流稀少，衣着朴素的路人行色匆匆，略显古旧的低矮楼房之间不时可见现代化风格的高层建筑，或是正在施工的大型工地，再加上道路两旁的热带植物，以及街边追逐玩闹的黑皮肤孩子，勾勒出一个发展中的非洲国家新旧交替的面貌。

一支安保森严的车队从路上驶过，军用装甲车前后拥卫的黑色豪华轿车上，一位身穿西装、年过半百的黑人凝视着车外的景象。

“三年……”车窗玻璃上映照出他威严的面容和深邃的眼神。“短短三年，达到这种程度……”

“这是一位强有力的领袖的表现，阁下。”坐在左手边的一名同样西装革履的黑人青年接口说道。

“不——这是一个坚强民族的意志。”望着窗外洋溢着生活气息的一切，前者温和地纠正，“还有一位非常能干的顾问的努力。”

“多谢赞赏，阁下。”顾问恭敬地低下头。

“你们的团队同样功不可没……”年长的黑人把目光转向对面的银发男子和他的同伴，严肃的脸上露出嘉许的微笑，“‘闪电’先生。”

“分内事罢了，总理阁下。”被称作“闪电”的银发男子摘下墨镜，淡淡地回了一句。

“必须承认，我曾经以为你们这类组织都是投机主义者——战争贩子。”总理感叹道，“但是贵公司把我国新组建的军队训练得很好……重建秩序的过程比我预想的更快。”他与顾问相视一笑。“也许我真是误解了这些‘私人军企（PMC）’……”



雷电稍稍修正了总理的说法：“‘野马’的绝大部分合约都集中在安保方面。”

名为“野马安全咨询公司（Maverick Security Consulting, Inc.）”的私人军企，这便是雷电现在所属的组织。2014 年“爱国者之枪”的那场大战过后，雷电将妻子罗斯玛丽（Rosemary）和儿子约翰安顿在新西兰，开始了独自一人在外打拼的生涯。为了发挥自己的能力，他应鲍里斯·波波夫（Boris Popov）的邀请加入了野马公司，而他当初从爱国者（The Patriots）那里得来的源于日语的代号“雷电（Raiden）”，在总理口中也变成了英语化的“闪电（Lightning Bolt）”。

虽然本质上仍然是一家私人军企，但“野马”正如它的名字那样，在圈子里可以算得上是一个特立独行的另类。他们主要承接安保、军事顾问等较为平和的工作，行事始

终保持底线，并没有像其他同行那样为了利润不择手段。尽管每天都会碰到各种棘手的难题，但一切还算走在轨道上——起码直到目前为止是这样。

开路的装甲车突然刹车，整个车队也被迫停了下来。“怎么了?”顾问警觉地问。

“让路!”在头车炮塔上担任警戒的士兵高声叫道。

站在空无一人的路中间悠然挡住车队去路的，是一个装备了一身强化外骨骼的男人，梳着酷似武士的马尾发型，腰佩日本刀。他缓缓拔刀出鞘，刀刃通体火红，闪烁着诡异的红色光芒，如同刚刚从熔炉中出来一般。

“我叫你让路!”

不速之客对第二次的警告依旧充耳不闻，把刀扛在肩上，漫不经心地踱步向前。

“要是你还不退开，我们有权使用武力……”士兵话音未落，那人身形闪动，犹如魅影般向前疾冲过来。士兵启动机枪迎头扫射，火舌喷吐、硝烟弥漫，子弹却无一命中。那人冲到近处，飞身高高跃起，挥刀格开几颗子弹，手起刀落，一蓬血雨中，将士兵连人带枪劈成两半。

发觉形势不妙，恩曼尼总理的座车一个掉头，在担任后卫的装甲车护送下紧急撤离。

这时另外两部装甲车也已经一前一后赶到，封锁了现场。警卫部队迅速下车组成战斗队形，朝刺客包围上去。男人站在装甲车顶，仍然一副好整以暇的神态，咧嘴一笑，挥刀杀向卫兵，如入无人之境，所到之处鲜血四溅，肢断头飞。

“那家伙是?”顾问大为震惊。

“生化改造人……”雷电皱起了眉头。

这时与雷电同行的野马公司成员考特妮·科林斯（Courtney Collins）紧急联系了公司总部的鲍里斯，但仍然未能查明敌方的身份，正当众人保护总理撤离现场时，一发火箭弹飞来，击毁了护送的装甲车。几名戴着面罩的改造人士兵突袭而来，将总理的卫队屠杀殆尽，他们撤退的路线也被特制的大型货车架起的路障拦住。轿车四面受敌，好不容易冲出重围，又被另一拨敌兵缠上。眼见事态紧急，雷电叮嘱搭档的“双子星（Gemini）”保护总理，自己独自下车，甩掉西装，露出一身同样是改造人所有的强化外骨骼，抽出随身携带的高频战刀，迎向敌军。

另一边，负责保卫总理的双子星也在和敌人激战。他们刚刚消灭了围攻的改造士兵，平静的海面突然波翻浪涌，一台“海魔鬼（MG-RAY）”机体从水中跃出，发炮把防弹轿车掀得四轮朝天。双子星正要上前救出总理，一个手持两把大型砍刀的光头彪形大汉从天而降，不费吹灰之力就将双子星斩杀，抓住了总理。雷电闻讯赶到，质问对方意欲何为，大汉宣称自己需要战争经济才能谋生，说罢扛着总理扬长离开。雷电拔腿要追，却被“海魔鬼”截住了去路。

雷电几经周折击毁了纠缠不休的海魔鬼，一路追击，终于在一部货运列车上赶上了劫持总理的光头大汉“焚风（Sundowner）”和武士装束的萨姆（Sam）。这时总理已经被用铁链捆绑在货箱上动弹不得。眼见总理马上就要被杀，雷电冲上营救，却被萨姆轻易逼退，只能眼睁睁地看着总理惨死在焚风的刀下。焚风随即径自登上了接应的飞机，把愤怒的雷电丢给萨姆应付。

一场火花四溅的较量。雷电尽管勇猛，剑术上却不是萨姆的对手。短暂而激烈的格斗之后，雷电不敌，左眼和左臂被萨姆重创，几乎丧命。幸好这时鲍里斯率队及时赶到，萨姆退走，雷电侥幸逃过一劫。

收集要素一览

DS	2

DS1—在追赶掳走黑人总理的胖子途中，将途中地面上通往下水道的铁栏打掉（参考图片），然后滑铲到里面后就可以找到。

DS2—来到火车上，翻上两个大集装箱后再往前走就是触发过场的地方，不要疾走也不要跳跃，从集装箱边缘慢慢落下到前方即可找到。





RANKED BATTLE #2

RANKED BATTLE #1



FILE R-01: Coup d'Etat

三周之后，通过治疗重获新生的雷电再度出击，搭乘MQ-320s飞行器赶赴位于西亚的阿布哈兹（Abkhazia）。

如今的雷电已经彻底脱胎换骨、武装一新，更换了应用尖端技术的强化外骨骼，可以通过夺取敌兵体内的纳米修复装置为自身的燃料电池补充电解质，维持体力和战斗力。

他这次的任务是消灭以极端主义者安德瑞·杜扎耶夫（Andrey Dolzaev）为首的恐怖分子，协助恢复当地合法政府的权力。杜扎耶夫这个狂人曾经在2015年制造了圣彼得堡大屠杀和其他一些恐怖袭击，而这次为他提供武装力量的正是上次在非洲某国杀害恩曼尼总理的私人军企——绝命狂徒执行有限公司（Desperado Enforcement LLC.）。这也就意味着雷电很可能还会和当时碰到的强敌、绰号“烈风（Jetstream）”的萨姆交战。当然此时经过全面强化改装的雷电可说是信心满满，做好了迎战任何对手的准备。

着陆后雷电开始沿计划的路线进发，奔赴敌人在炼油厂设立的老巢。根据卫星获得的情报，杜扎耶夫和绝命狂徒公司的另一名指挥官“朔风（Mistral）”都在那里。雷电在业已废弃的城镇中一路前进，途经一座空置的楼房时，遭到了猎犬形态的高智能IF原型机LQ-84i“刃狼（Bladewolf）”的袭击。刃狼有着超乎人类想象的强大智能，拥有思维和语言能力，却和其他所有的人造机器一样，永远无法违抗主人下达的指令。

击败刃狼，雷电继续向前，突破武装直升机群封锁的断桥和敌军的驻地，从后山潜入炼油厂，在顶楼遇见了一个装束奇特的红发女子——绝命狂徒公司旗下“毁灭之风”三人组之一的“朔风”。

“我一直在想你几时会来，开膛手杰克。”

“已经没有人这样称呼我了。”雷电冷冷地说。“杜扎耶夫在哪儿？”

朔风没有正面回答。“我是‘朔风’——来自法国的寒风。我听说过你的名字：利比里亚人，但肤白如雪，从孩提时起就是个天生的杀手。我们的命运十分相像。我生在阿尔及利亚，只有一半法国血统。90年代的时候我国也在内战，我失去了所有的家人、所有的一切，但我报仇了，我手刃了杀害我家人的凶手。从此我意识到自己也是个杀手。我在伊拉克、阿富汗作战，看着敌人在我面前像多米诺骨牌般一一倒下，我开始厌倦了，毫无目标地四处漂泊，甚至羡慕我的猎物能够有一个为之战死的目标。”一群仔月光悄悄围拢过来，开始对雷电发起攻击。“直到我……遇到了他。”

“谁？”

朔风没有回答雷电的问题，接着说了下去：“他的理想给了我生存的意义。”

“你有理想吗？杰克？”

“我……我要保护弱者。”

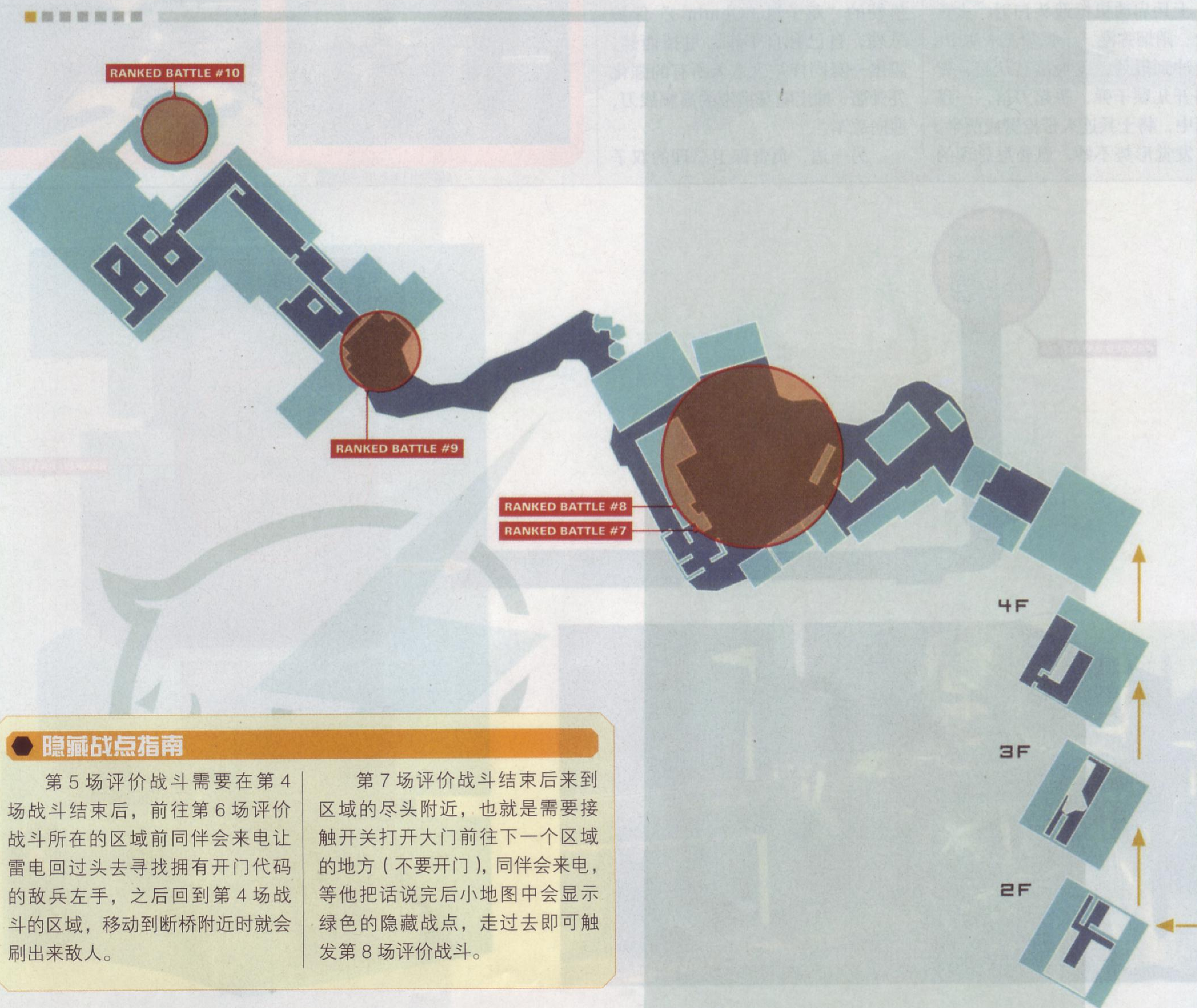
“太天真了。”朔风猛地抓住一只仔月光，从它身上扯下两条手臂。

“如果只有杀戮才能保护他们，”雷电举起刀，“我不会手软。”

“看来我们的分歧比我想象中更大。”

“我会认为这是夸奖。”

“既然你会为了理想而杀人，那



隐藏战点指南

第5场评价战斗需要在第4场战斗结束后，前往第6场评价战斗所在的区域前同伴会来电让雷电回过头去寻找拥有开门代码的敌兵左手，之后回到第4场战斗的区域，移动到断桥附近时就会刷出来敌人。

第7场评价战斗结束后来到区域的尽头附近，也就是需要接触开关打开大门前往下一个区域的地方（不要开门），同伴会来电，等他把话说完后小地图中会显示绿色的隐藏战点，走过去即可触发第8场评价战斗。

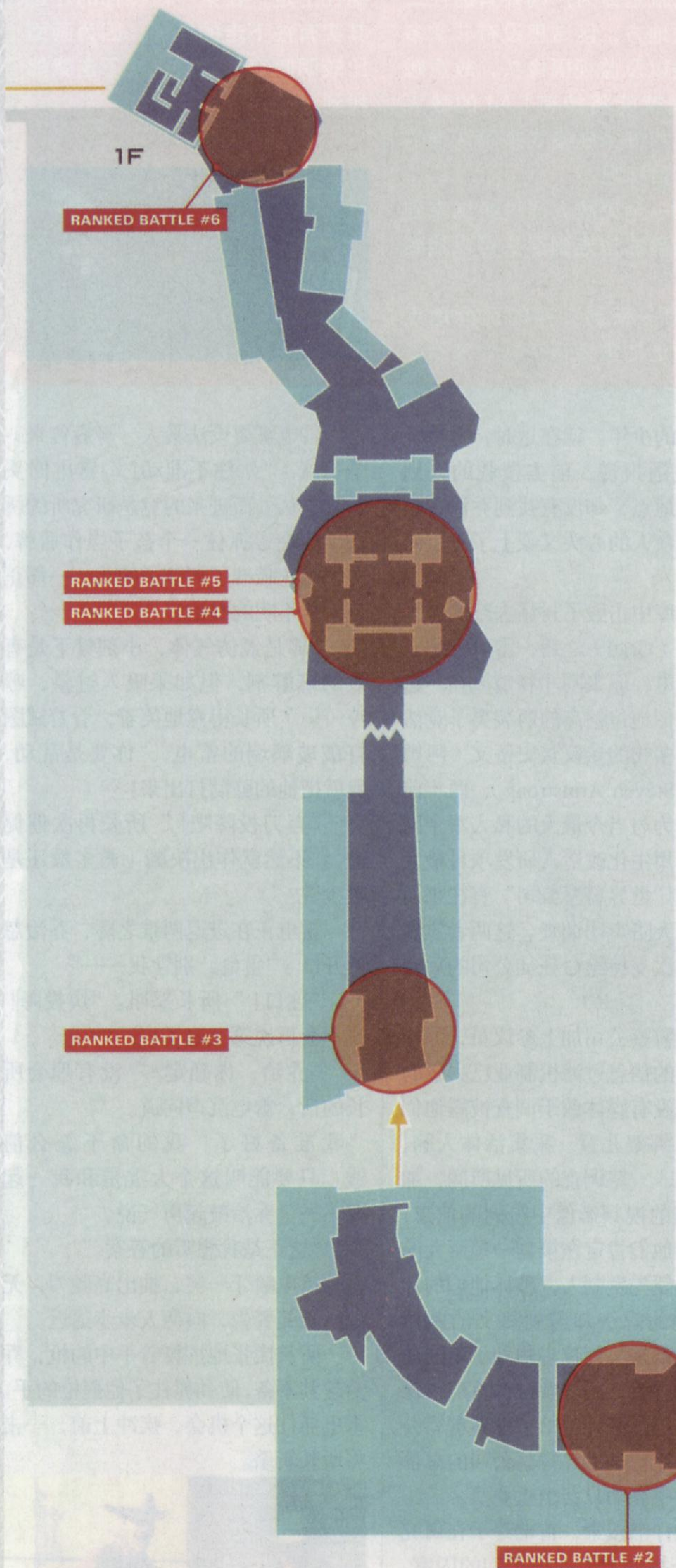
你肯定也准备好了为理想而被杀！”

朔风话音刚落，那群仔月光纷纷拔下手臂接到她的背部，使她变成了千手观音般的奇特形态，同时朔风也把手中仔月光的手臂组合成自己的武器——臂枪“异邦人（L'Etrange）”，与雷电在炼油厂上空展开激战。

最终，雷电使出诱敌之计，把朔风引向液氮贮藏罐，利用泄漏的液氮冻结了朔风的身体，趁机将她斩于刀下。

杜扎耶夫眼见大势已去，却不肯就此投降，竟然引爆了预先装设的炸弹，将炼油厂化为一片火海。





收集要素一览

DS	4
C	2
LA	4
MIB	1
VR	4
E	1

DS3—杀完第一波的3个敌人进入建筑物后，往上方看可以看到一个巨大的吊灯，DS3就放在吊灯上，利用忍者疾走借助箱子堆来到三层后，面向吊灯然后从护栏上疾走过去即可，跳跃反倒不容易顺利抵达。



C1—根据提示从上方忍杀掉1个敌兵后离开建筑物，接下来会出现AR模式的简单教学，打开AR模式就可以看到前下方的两名敌人和一名人质，解救人质的要点是不被看守人质的敌人从远处发现雷电的踪迹，否则他们会立即射杀人质。这里推荐的方法是等AR教学结束后，先从画面左侧的桥上移动到对面将驻守在上方的火箭筒兵忍杀掉，然后回到触发AR教学的地方从右侧靠近敌人和人质，冲上去忍杀或直接砍其中一个敌人，此时就算暴露了，敌人也只会顾着追杀雷电而不会处决人质，全灭剩余的敌人后同伴会发来贺电提示玩家靠近人质按B键对话让他逃命，往后解救人质时也要遵循上述的要点。

DS4—月光（Mule Gekko）出现后，往左边90度调整视点然后打开AR模式，可以看到远处上方有道具箱的提示，结束战斗后翻上去就能看到特殊的箱子，DS4就在里边。

VR1—取得DS4后根据小地图的提示过关斩将移动到指定地点，进入建筑物后同伴再次发来贺电告诉玩家在正前方有个VR任务等着雷电去拿。

DS5—收拾掉小BOSS后不要急着往前走，回过头来打开AR模式搜索一下战区，可以找到一扇可以砍开的铁门，铁门里的房间有普通箱子和DS5。

收集过后将通路前方的几个杂兵解决掉后就要过桥了，过桥时敌方直升机会将桥梁炸毁，玩家要利用疾走来快速通过，动作稍慢就会直接坠桥身亡，途中还有一处需要连打Y键的QTE，QTE过后的后半部分逃亡建议贴着画面右侧的桥边跑路，这条路线上基本没有障碍物来降低玩家的疾走速度。

紧接着要与直升机正面冲突，通过小地图可以发现战区里的形状是正方形，正方形的4个角上藏有远程武器，玩家可以利用它来对直升机造成伤害，随后再根据提示使用QTE或是斩切模式就能顺利将直升机摧毁。



C2—将直升机切碎后往前走就会来到第二个人质所在的区域，进入该区域往左走可以看到道具箱，里面藏有EMP，取得后稍微往右前方移动就能看到一堆敌人以及跪在人堆里的人质，玩家要做的是利用EMP让两名看守陷入

短暂的无防备状态，然后迅速上前将看守干掉，随后再全灭敌人就能和人质对话了。

VR2—在入手 EMP 的箱子后方的建筑物上方藏有 VR2，不过玩家要贴着左边前进一段路，然后利用地势较低的建筑才能顺利登上 VR2 所在的建筑物上方。

LA1—来到该区域尽头的终端机附近会有过场提示玩家回过头去寻找带有开门码的敌人，而这个敌人就在取得 EMP 的箱子旁，原路返回时敌方的增援会赶到，无视他们先来到 EMP 的箱子附近，在不被敌人发现的前提下从后面靠近他，然后进入斩切模式稍微调整一下切割的轨迹，顺利的话一刀就能同时切断他的左手并触发斩夺，之后全灭敌人就可以回去终端机开门了。如果失败了可以选择 RESTART 重来，不过就算没能成功取得右手，回到终端机附近时同伴也会提示玩家直接将门砍开。

VR3—进门全灭敌人后进入建筑物，先不要往正前方走上楼，往右边前进进入小隔间后再左转走到尽头进入另一个小隔间，VR3 就在里边。

LA2—来到建筑物顶部出门后触发过场，过场结束后登上前方的建筑就会来到下一个战区，看到敌人后马上进入 AR 模式就能看到持有 LA2 的敌人。

LA3—取得 LA2 后将敌人全灭往小地图提示的地点移动，通常来说在移动至目标地点附近时会刷出 3 名敌人，LA3 在其中一名敌人身上，但如果一直贴着右边前进，可能这 3 名敌人不会刷出来，此时就要从终点门面对的方向往回走来将他们刷出来。



进门后接听完同伴的电话顺着山道来到工厂外围，将这里的敌人全灭后砍开上方的排气扇进入工厂里头。工厂里有很多监视摄像头，将每个区域里的摄像头全部击破可以取得相应的成就。

LA4—进入工厂后来到第三个区域，也就是最为广阔并有通往二楼阶梯的地方，区域里设有非常多的红外线以及监视摄像头，故意触碰红外线就能将持有 LA4 的敌人引出来，打开 AR 模式来确认谁的左手才是目标吧。

DS6—全灭敌人通过阶梯来到二楼后贴着右边走到尽头可以找到 DS6。

MIB1—来到二楼的目标地点前，从附近的集装箱空缺处来到下层，箱中人就藏在深处的纸箱里边。

E1—还是来到二楼的目标地点前，面对开门的机关右转 90 度打开 AR 模式，可以看到箱子所在的位置，往前走注意上方的两个排气扇，切开排气扇来到工厂外围的平台可以在特殊的箱子里拿到 E1。

VR4—终于可以开门继续前进了，来到对面的建筑后要从楼梯往上走，在第一段楼梯的左边其实有往下走的楼梯，因为画面比较阴暗容易错过，往下走就能找到 VR4 了。



FILE R-02: Research Facility

墨西哥瓜达拉哈拉某处街头，一辆豪华的黑色跑车缓缓地在路边停靠下来。穿着当地流浪艺人传统服饰的雷电带着修复如新、接受博士（Doktor）改造后的刃狼走出跑车，不顾两名路人的惊奇目光和窃窃私语，打开井盖，钻进了下水道。他即将从这里开始他调查绝命狂徒公司下属研究中心的任务。根据委托人提供的情报，该研究中心不仅长期向下水道非法排放废物，而且还很可能牵涉到贩卖人口的勾当之中。

在刃狼的引导下，雷电沿着下水道击破巡逻的各种无人兵器不断前进，意外地在两个仔月光和另外几台机体的围攻下救出了一个小男孩。男孩看见忍者装束、从天而降替他打跑敌人的雷电，感到十分新鲜和兴奋。经过一番询问，才得知男孩名叫乔治，原本是在街头乞讨的流浪儿，被“坏人”拐卖运送进了一间研究所，他正是从那儿逃跑出来的。不但如此，研究所里还关着很多孩子，那伙“坏人”正计划把他们杀掉，取出各种器官。雷电从乔治口中打听清楚了研究所的位置，通知后援的凯文·华盛顿（Kevin Washington）派人去救助乔治，自己顺利潜入了研究所，并在所内发现了一个保存了大量活体人脑用于制造生化改造人的储存库。这意味着乔治刚才提到的其他孩子也很可能将要沦为活体取脑的原材料，生命危在旦夕。

按照博士的指示，雷电遥控一个仔月光从研究中心的主机里获得了一些情报。博士分析后发现，杀害恩曼尼总理的凶手“焚风”也在研究所中出现过，并提到那批人脑正在接受一个名为“西尔斯程序（Sears Program）”的虚拟训练，这也正是当年乔治·西尔斯（George Sears）也即索利达斯·斯内克（Solidus Snake）在利比里亚训练儿童士兵时所用的训练方法。由于他们已经察觉到有人试图进行调查，便决定在事件曝光前将研究所转移到别处以免被查出底细。引人注目的是，和焚风在一起的还有一个西装革履、身份不明的神秘男子，他命令研究室的主管把已经处理好的大脑运走，还没加工的则要立即销毁掉。研究主管指出搜集那么多的人脑所费不菲，但那个男人则认为流浪儿在这个国家成千上万，只要新的实验室一建好，他们马上就可以继续开展计划。双方一轮讨价还价后终于谈妥了条件，准备着手转移“物资”。

雷电和后援组的搭档讨论事件，都觉得那个西装男人很有些眼熟，凯文自告奋勇负责调查那人的身份，但当务之急仍然是设法拯救那些被绑架、拐卖的少年。就在这时，考特妮用无线电通报说，前去搜救的人到达了指定地点，却没有找到乔治，这个消息给众人的心头又蒙上了一层阴影。

在仓库中击毁了封锁去路的无人机体堡垒（Grad）之后，雷电收到了凯文的来电，原来刚才和焚风在一起的那名看似地位甚高的西装男子竟然是科罗拉多州的参议员史蒂文·阿姆斯特朗（Steven Armstrong），两年前他曾经因为与当今最大的私人军企同时也是军用生化改造人研发项目最大投资者的“世界警察公司”有往来而遭到联邦大陪审团调查。这两者显然也就是这次支持绝命狂徒公司的后台势力。

世界警察公司加上参议员，即使在爱国者的信息过滤机制业已失效的今天，也没有媒体敢于调查披露他们的黑幕。绑架儿童、采集活体人脑、虚拟训练，一路调查的所见所闻，加上从先前的视频影像中得到的信息，雷电判断他们肯定在策划一项巨大的阴谋，必须先发制人，破坏他们的计划。但他的想法却遭到凯文的断然反对，理由是科罗拉多州处于美国法律的管治之下，而科罗拉多首府丹佛的执法部门已经外包给了世界警察公司，该处也正是世界警察公司的总部所在，轻举妄动只会引火烧身。

经过仔细搜索，雷电终于在研究中心深处找到了关押孩子们的囚室，突然间警铃大作，天花板上的排气孔开始向密封的囚室里释放毒气，孩子们都露出了惊慌的表情。

雷电正要设法救人，身后传来一个声音：“站住不准动！”雷电回头一看，从外面进来的竟是研究所的所长，他左手抓住一个孩子当作盾牌，右手握枪瞄准了那孩子的头——那正是下落不明的乔治！

“那是氯仿气体，小剂量下是有效的麻醉剂，但如果吸入过量，哼哼……”所长得意地笑着，看着试图打破玻璃墙的雷电，“你要是乱动，我就把他的脑髓打出来！”

“弃刀投降吧！”所长再次催促道，“不然就作出决断：救多数还是救少数？”

雷电正在进退两难之际，乔治忽然开口：“雷电，别管我——”

“住口！”所长怒吼。“快投降！我不会再说第三遍了！”

“乔治，你确定？”没有理会所长的话，雷电沉声问道。

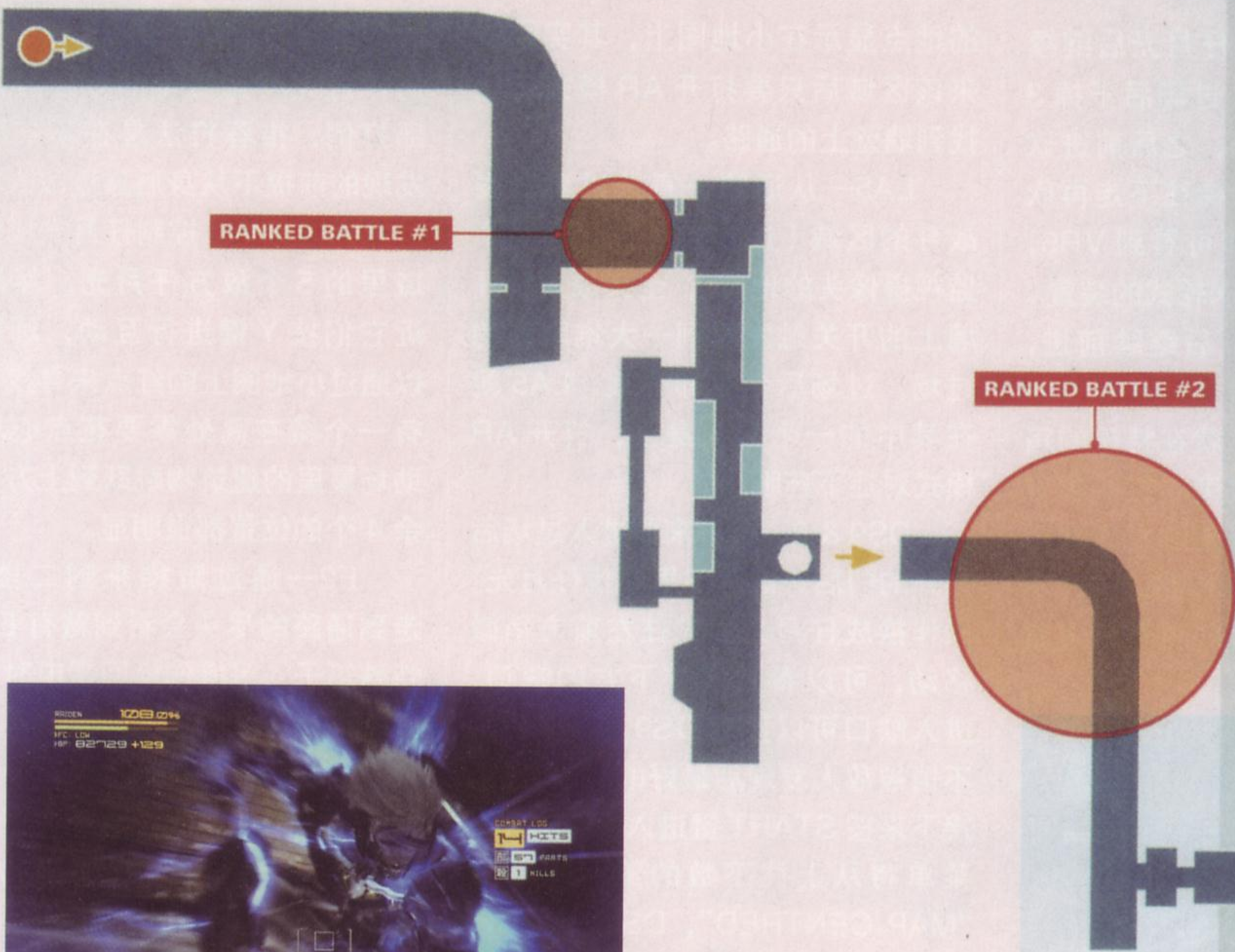
“我准备好了。我的命不怎么值钱。只要能叫这个大混蛋和我一起死……”乔治鼓起勇气说。

“这正是我想听的答案。”

雷电龇牙一笑，抽出高频刀，无视所长的警告，向两人步步逼近。

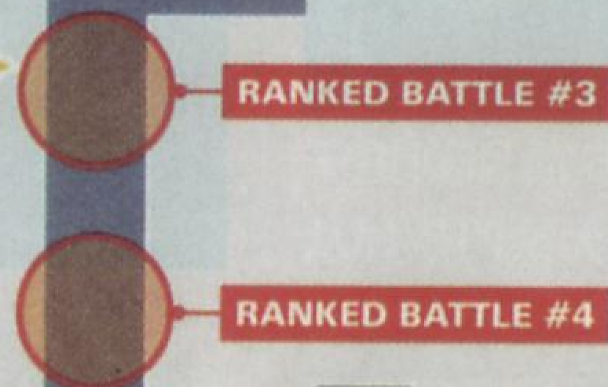
所长慌张地挥舞着手中的枪，乔治趁其不备，使劲抓住了他握枪的手。雷电抓住这个机会，疾冲上前，一击将所长斩杀。





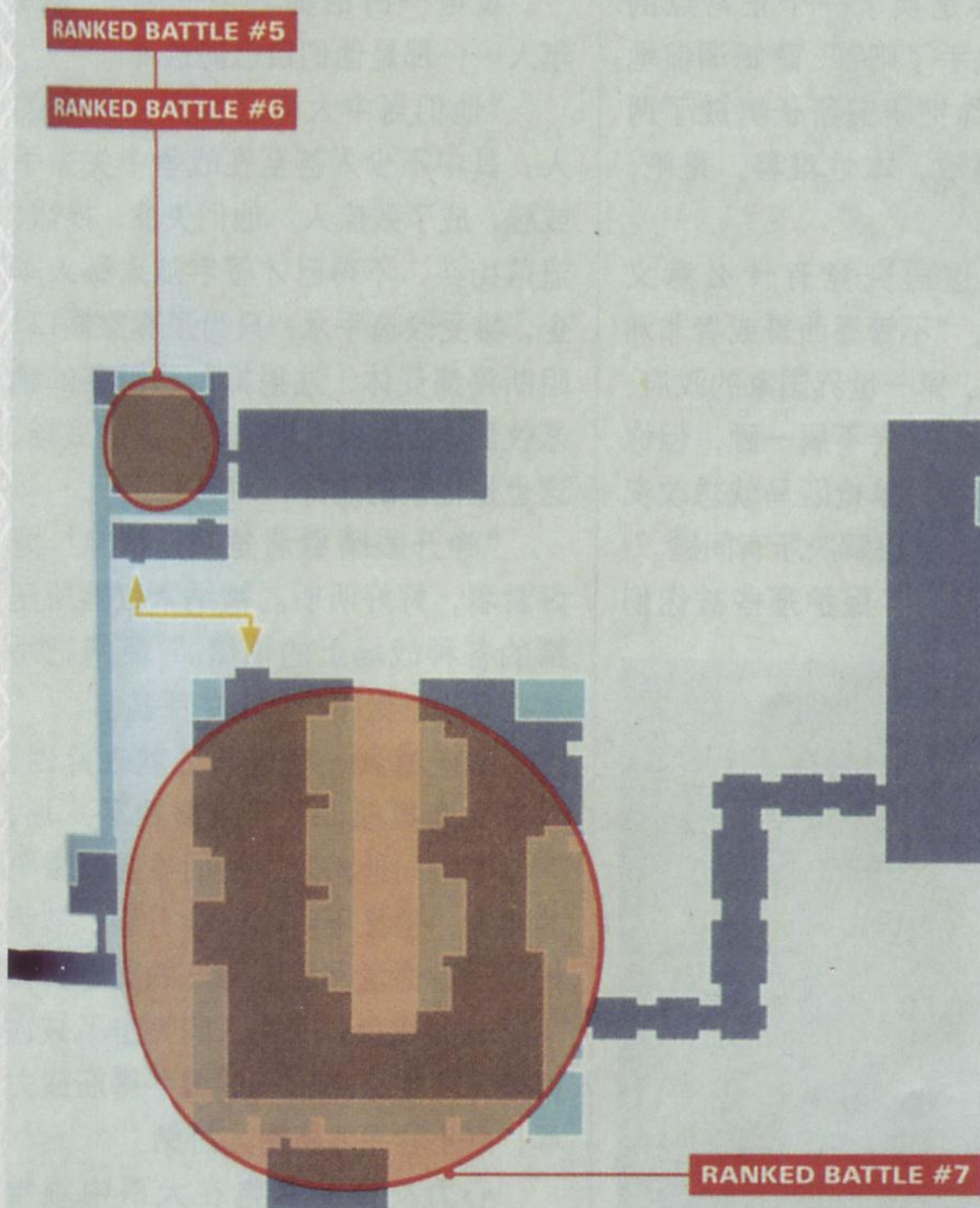


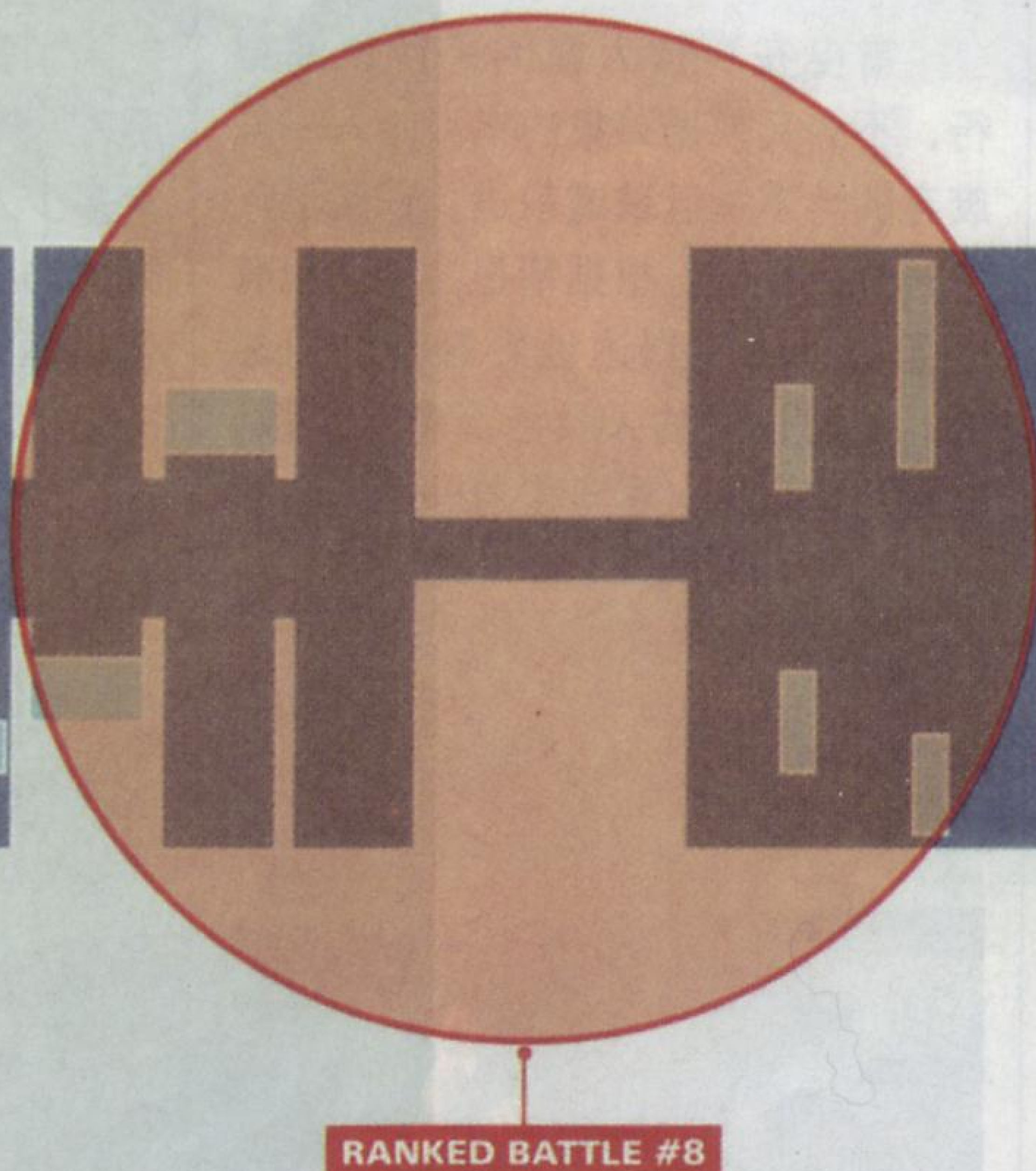




隐藏战点指南

第 3 场评价战斗结束后继续往前走一段路会来到三头猩猩所在的区域（DS7 也在这里），虽然它们不属于评价战点里的敌人，但将它们全数消灭后注意不要立即往下一个区域移动，否则会无法回头错过隐藏战点。此时同伴会来电告诉玩家有隐藏战点，也就是第 4 场评价战斗，小地图上会出现绿色的标示，原路返回到第 3 场评价战斗的区域就会触发战斗。





收集要素一览

HG	1
DS	3
LA	3
MIB	1
VR	3
E	1

VR5—章节开始后跟着忠犬前进，干掉一个猩猩敌人后来到通路尽头上楼梯后会看到前方下层有另外两个猩猩，打开AR模式可以看到画面右侧有扇可以砍掉的铁门，全灭猩猩砍门进去后可以找到VR5。



HG1—取得VR5后回到主干道上，将左侧的一扇大铁门砍掉从它身后的缺口落到下层，忠犬会在前方继续为雷电引路，前进时根据小地图的提示将通路中的所有仔月光引下来，全灭它们后回到从上层落下来的地方即可看到人型仔月光。

VR6—搞定人型仔月光后继续前进砍门触发过场，过场后干掉3台机器再次进入过场，之后前进砍开一扇小铁门通过阶梯往下走再砍开一扇铁门后左转即可看到VR6，该房间的中央有两个涡轮式的装置。

DS7—拿完VR6后继续前进，来到下一个战区后进入AR模式往左边调整视角，DS7就在特殊的箱子里，在清理该区域里的三头猩猩时最好全部忍杀，否则触发战斗后容易误将通往DS7的道路砍断，不过只要选择RESTART即可让道路复原。



MIB2—继续前进会来到一个小地图上没有显示去路的区域，区域里会有巡逻的大型机器人水蜘蛛，砍掉后会刷新几次，第二个箱中人就藏在该区域中央的小房间里，玩家可以参考图片里的位置找到进入小房间的铁门。随后忠犬会将前进的地点显示在小地图上，其实刚进来该区域后只要打开AR模式就能找到墙壁上的通路。

LA5—从通路一直前进到触发战斗的区域（途中会经过设有多个监视摄像头的地方），全灭敌人打开墙上的开关触发看到一大堆眼睛的过场，过场后会立即开战，LA5就在其中的一个敌人身上，打开AR模式对症下药吧。

DS9 & 8—接下来要进入过场后打开的门后边的房间里寻找仔月光。操作换成仔月光后先往左前方稍微移动，可以看到墙壁下方的缺口，进入缺口可以找到DS9，这里也是不慎被敌人发现后最好的躲避地点。接下来按START键进入OPTIONS菜单将从上往下数的第八项调为“MAP CENTRED”，DS8就在小地图右上角落的集装箱上方。



操控仔月光时可以顺带取得两个成就，它们的条件分别是：利用仔月光将区域里的5名敌人全部打倒，推荐打法是在不被敌人发现的前提下从身后靠近敌人按B键将敌人电晕；控制仔月光找到区域里的5个敌方仔月光，然后靠近它们按Y键进行互动，玩家可以通过小地图上的红点来寻找，只有一个藏在高处需要花点心思借助场景里的建筑物跳跃到上方，其余4个的位置都很明显。

E2—通过阶梯来到二楼后，走到通路的尽头会看到藏有E2的特殊箱子，等操作换回雷电时再过来拿吧。

LA6—再次操控雷电后，来到刚才的区域，其中一名已经在之前就被仔月光电晕的敌人持有LA6。

LA7—从操控仔月光的区域继续前进就会来到小BOSS所在的地方，干掉BOSS打开它身后的门，驻守在过道里的敌人持有LA7。

VR7—取得LA7后往前走开门，进门后立即右转90度就可以看到地上的VR7。

FILE R-03: Mile High

独自驱车行驶在通向丹佛的高速公路上，雷电看完关于汉密尔顿总统出访巴基斯坦的新闻报道，打开通讯系统和乔治聊起了天。上次的研究所劫持事件中，乔治在雷电杀死所长时受到波及，失去了右臂，但经过博士利用生化义肢技术的修复，如今他又变得活蹦乱跳了。乔治抱怨着雷电出动时为什么不带上自己，但雷电自然不可能让乔治和他同行——因为他此行的目的是对付总部位于丹佛的世界警察公司，为此他甚至已经向老板鲍里斯递了辞职信以免连累野马公司的搭档们。

这时几辆警车突然出现，向雷电发起了攻击。雷电沉着应付，突破大批警车的围追堵截，直闯丹佛市区，终于，在重重路障和荷枪实弹的警察包围下，跑车被击毁，雷电不得不下车迎战。

击退警察后雷电继续向前，这时他的老板——现在应该说是前老板了——鲍里斯又再次来电劝说，但雷电拒绝放弃。他坚定地表示，他不会坐视那批孤儿的大脑通过虚拟训练被改造成杀人机器，就像他自己以前的经历一样。他必须继续行动，哪怕他不能阻止他们被制成生化改造士兵，至少也应该尽力避免他们变成杀人凶手。

雷电在高楼大厦的天台之间穿行，不久又根据刃狼的指引转入一条废弃的地下货运铁道前进，迂回潜入了一片商业区。根据情报，从这里有一条捷径可以到达世界警察公司总部。此时该区的人员已经全部疏散，敌军严阵以待。雷电沿着一段大台阶且战且进，一路杀向敌人的大本营，当他越来越接近目的地时，突然在路边的广告屏幕上看到了大敌“烈风”萨姆的影像。

“好认真啊，雷电，不觉得有点过火了吗？要是换了一个正常点的人恐怕早就住手了吧？”萨姆调侃地说。“我听说你把研究所长劈成了两半……江山易改，本性难移，是吧，杰克？”

“可你来这里究竟有什么意义呢？”萨姆说，“不管墨西哥或者非洲有多少人丧生，第一世界国家的政府、媒体乃至平民都只会不屑一顾，但你却仍然一意孤行，单枪匹马就想改变一切，以为暴力能够解决所有问题。”

“我的剑是为了保护那些被你们当做牺牲品的人。”雷电答道。

“真的吗？那我问你一句：到目前为止死在你手下的那么多改造士兵，他们也许不是孩子，却都是活生生的人，你可曾想过？”

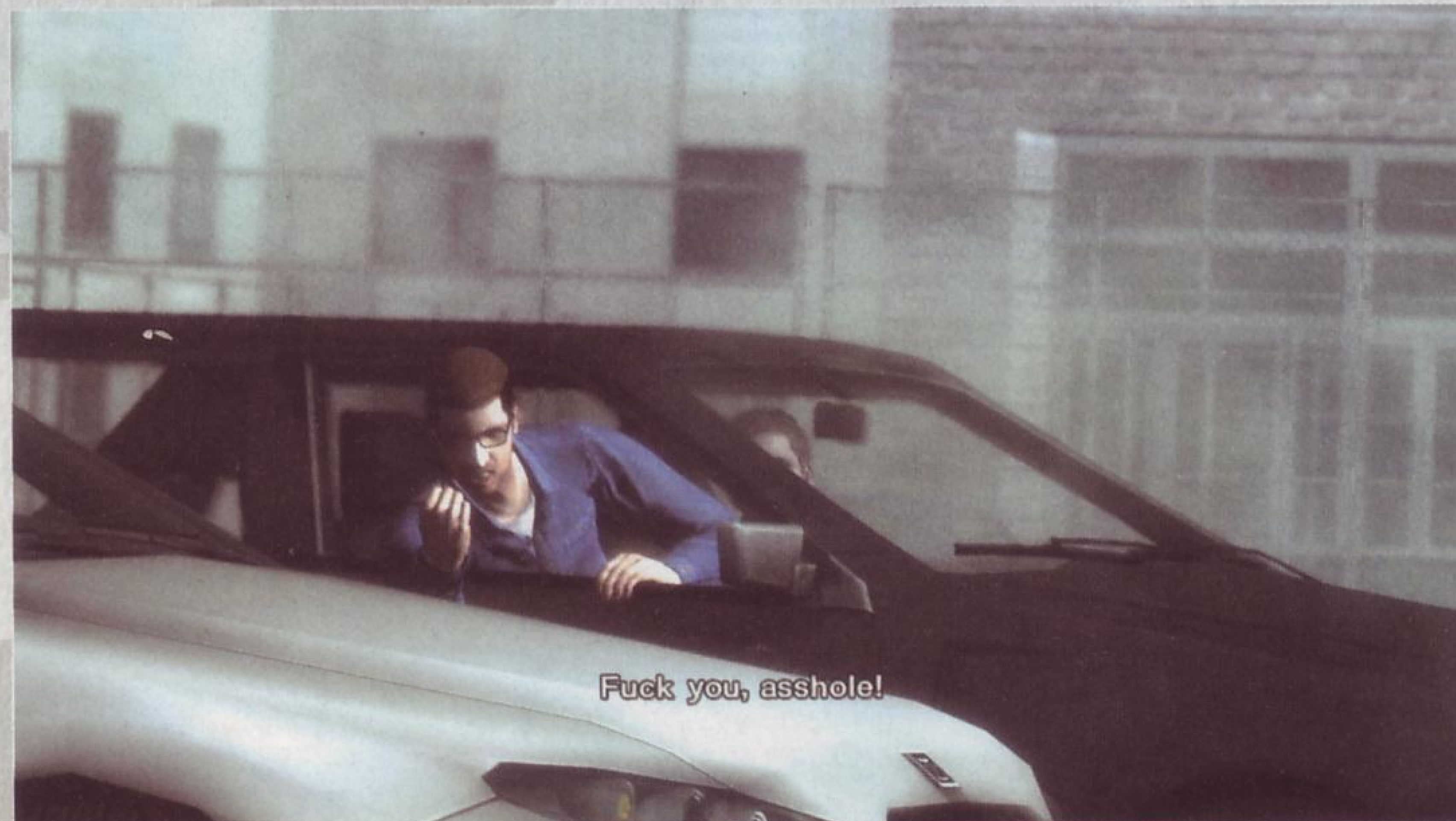
雷电一时语塞。“……他们是成年人……那是他们自己的选择。”

“他们当中大多是经历过战争的人，其中不少人甚至在战争中失去手或腿，成了残疾人。他们失业、挨饿、流落街头，不得已才签字加入私人军企，接受改造手术，只为了养家糊口。阻断疼痛受体、注射抑制恐惧感的纳米仪器，然后被丢进绞肉机般的战场，这也是他们的选择，对吗？”

“睁开眼睛看清楚吧，雷电！好好看看，好好听听。被纳米仪器所压抑的各种战场上的情绪。”萨姆把手放在耳边，做了个倾听的手势。

雷电感到一阵迷惘。就在此时，两名负责抓捕他的警察赶到了广场，手持警棍向他杀来，他们虽畏惧雷电的实力，但又不得不奉命行事，被萨姆的一番话说得心乱如麻的雷电失去了平时的战意，在两人的夹击下被逼得毫无还手之力，直被缠斗得筋疲力尽，好不容易才将两人打倒。

心力交瘁的雷电在大雨中艰难地向世界警察的总部行进，走进大门，他终于再次遇上了萨姆——以



及毁灭之风的另一位成员“季风（Monsoon）”。

“只要杀戮符合你的信念，你可以轻易忘却自己杀害了多少人。”季风嘲笑地看着虚弱得半跪在地上的雷电。“回答我：拯救弱者的人，死在你刀下的弱者又有谁来拯救？”

“那是因为你在利用别人的弱点，把他们推上前线，当成炮灰。”雷电无力地辩解。

“不杀人就被杀，杰克。这是我在金边学到的。”季风站在雨中，开始高谈阔论：“这个世界，以及这世界上的人们，都病了。自由意志纯属无稽之谈，宗教信仰更是笑话连篇。我们都是棋子，被更高层次的力量控制着。那就是弥母（Meme）——灵魂的DNA。弥母塑造了我们的意志。一切都是弥母的产物，我们只是载体。仇恨、嫉妒、贪婪、绝望……都是弥母，代代相传。杰克，你无法抗拒自己的天性。”

“萨姆告诉我，你把武器看作拯救生命的工具、伸张正义的手段。多么优秀的弥母！这个想法可以让你放下所有的心理包袱，既不会有罪恶感，又能享受杀人的乐趣——直到这个幻像被打破。不必羞愧，这只是天性的自然流露，你没有选择的机会，也无需负任何责任。”

他从腰间取下自己的武器——战术叉“绝望乡（Dystopia）”，“你可以心安理得地去死。”

“你说得对。关于我的事。”雷电仍旧跪在雨里。“爱国者垮台之后，我以为自己可以从此离开战场，过正常人的生活。但我还是来了，就在这里。我告诉自己这是为了伸张正义、为了保护弱者。可是我错了。”

“你终于承认了？”季风笑出了声。

雷电低声说了下去。“我从小就懂得，杀死敌人的感觉很好。来到美国以后，我的朋友、我的家人……他们帮助我忘却了内心那个恶魔。但这是在骗谁呢？我本来就是为杀戮而生的。”他狠狠一拳砸在地下。“说什么我的剑是伸张正义的手段，那只是因为当我站在尸山血海之中时需要有一样东西来约束那个‘开膛手’……但是，你，还有这一切，让我醒悟到我真正相信的是什么，我到底是什么人。”

“……你在说什么？”

“我说，杰克回来了！”淡蓝色的眸子里燃起了血色的火焰，雷电缓缓站起身来。

“杀了他！”季风突然产生了一种危险的感觉。他挥了挥手，一名士兵斜刺里冲上来，举刀向雷电刺去。

雷电毫不抵抗，任由敌兵的刀刺入腹中。沾满鲜血的刀刃从背后直贯而出，雷电纹丝不动地站在那里，爆发出一阵骇人的狂笑。

接着他面无表情地对博士下达了另一条骇人听闻的指示：“关掉痛觉抑制器。”

博士震惊不已，但在雷电的坚持下，他终于战战兢兢地照办了。

一刹那间，剧痛所带来的强烈刺激使雷电几乎站立不稳，全身颤抖不已，眼中却闪动着兴奋的光芒。

“痛苦……这才是我战斗的理由。”

他握住刀柄，狂吼一声，徒手硬生生将刺进体内的长刀拔了出来。

“这才是本来的我。”雷电浑身浴血，一边笑一边喘息着说。

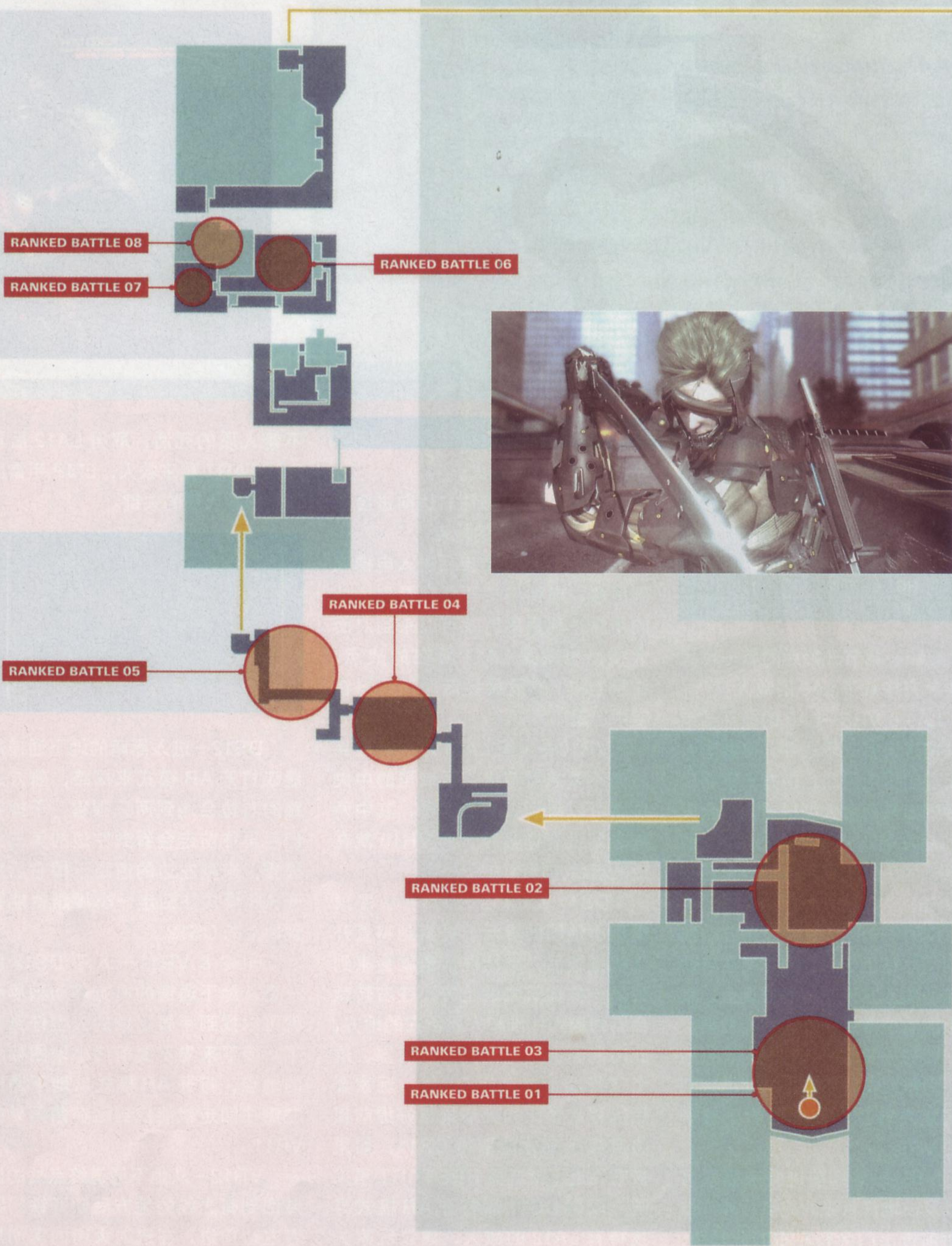
“你疯了。”季风再次示意手下上前攻击。然而就在瞬息之间，雷电已经将试图合围的三名敌兵干净利落地斩杀，举刀直指季风：“要看看‘开膛手’这绰号是怎么来的吗？”

隐藏战点指南

第2场评价战斗结束后，观察小地图会发现刷出了4个敌兵，将他们全灭后同伴会来电告诉玩家有隐藏战点，回到小地图上绿点标示的地方即可触发第3场评价战斗。

第7场评价战斗容易错过，玩家可以通过本关完整的地图查看具体的战点位置。注意来到这个战点时敌人是不会出现的，需要靠近特殊道具箱，然后从惟一的路准备离开时敌人才会刷出来。另外关于第8场评价战斗，如果将露台上的敌兵忍杀掉，那么是不会触发评价战斗的，所以要故意被他发现将直升飞机引出来。

第12场评价战斗后会进入过场，过场后玩家将会操控情绪不稳定的雷电缓缓前进，而第13场评价战斗的通过时间会从玩家可以行动的那一刻算起，刷S评价时稍微注意一下。



RANKED BATTLE 10
RANKED BATTLE 11
RANKED BATTLE 13
RANKED BATTLE 09
RANKED BATTLE 12
RANKED BATTLE 14

收集要素一览

DS	4
LA	8
MIB	1
C	1
VR	5
HG	1
E	1

LA8—章节开始后的第一场战斗中就有搭载了LA8的敌人。

LA9 & VR8—LA8的战斗结束后往前走还有一场战斗，接着忠犬会出现给雷电引路，前方十字路口处会刷出来两台大型机器人，全灭它们后左转，这里会刷出LA9的敌兵，尽头处的黑色挡板群里还藏有VR8。

DS10—根据提示打开自动扶梯的门后往上走，DS10就在自动扶梯尽头上方天花板的玻璃上，来到上层后稍微绕一下路就能取得。

VR9—来到小地图提示的地点，同伴来电，从前方的楼梯来到上层后左转到尽头即可看到玻璃后的VR9。

MIB3—继续前进会来到双月光以及一堆仔月光的战点，战斗结束后前进出门会有左右的分岔路，左边尽头藏有箱中人。

LA10—分岔路往右边前进会遇到LA10敌人所在的战点。

LA11—战斗结束后进入电梯来到顶楼，电梯门打开后会看到远处的吊臂，利用吊臂就可以来到对面大楼，也就是LA11所在的战点，注意LA11的敌兵会借助飞行器在空中巡逻。

VR10—全灭LA11战点的敌兵后先不要急着前进，区域里的中央位置可以看到三栋小房子，其中两栋之间设有道具箱，而VR10就在道具箱后方管道的另一侧

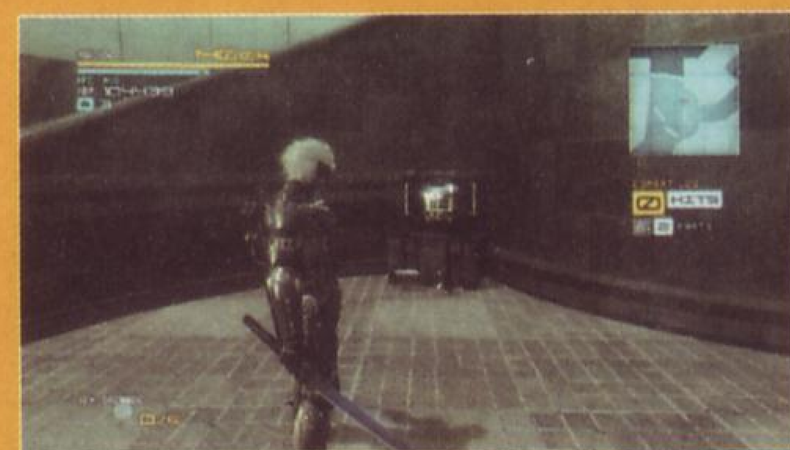
DS11 & LA12 & C3—从楼顶根据小地图的提示前进直到将直升飞机摧毁后，继续往前走就会来到另外一栋建筑物的上方，往右转就会看到敌人扎堆和人质所在的地方，此时迎面会飞来敌人的飞行器，这个飞行器上就藏有DS11，玩家要用远程武器比如火箭炮算好提前量将其轰下来才能取得DS11，如果被它飞走了就选择RESTART重来吧。取得DS11后打开AR模式寻找持有LA12的敌人，建议玩家先不管人质的死活，取得LA12后再RESTART重来救人，EMP手雷同样是解救人质的关键。



DS12—进入黑暗的地下通道后建议打开AR模式来探路，前方通路的右边会遇到两只猩猩，干掉它们后再往前走会看到左边的第三只猩猩，来到左边的道路干掉它后打开AR模式往回走一小段路就能看到地上的DS12。

HG2 & VR11—入手DS12后一直从地下通道的右方移动到尽头就可以找到手舞足蹈的人型仔月光了。接下来先不要前往小地图标示的地点，打开AR模式从地下通道左侧往回走就能找到藏在角落处的VR11。

VR12—从地下通道终点处的区域回到有光线的地方后砍开铁门贴着左边前进，在进入大街的房间里可以找到VR12，位置还算明显。



LA13 & LA14 & E3—进入大街后的第一场战斗中会出现LA13的敌兵，全灭杂兵以及桥上的巨型机械人（砍断支撑桥梁的柱子让它落下来再开打）后往前走会进入设有黑色挡板的战点，阶梯上方的敌人持有LA14，玩家可以打开AR模式来确认。LA14敌兵所在平台的下方，也就是另一侧阶梯的附近藏有特殊箱子，里面有E3。

LA15 & DS13—继续往前走会来到斜坡处的战点，打开AR模式可以看到正前方的第一个敌人就持有LA15，此时不要退出AR模式，往左上方调整视点可以看到DS13，利用一旁的大伞以及上方的广告牌即可来到DS13所在的地方。

FILE R-04: Hostile Takeover

毫无悬念地击败了季风，雷电正式踏入了世界警察公司的大门。刚刚走进大楼，他就收到了焚风的挑战，告知他那批孤儿的脑子正在位于顶层的服务器机房接受虚拟训练。雷电根据博士找到的情报打开了通向大楼上部的通路，在改造士兵、无人机、飞行兵、直升机等组成的立体防御网下逐层向上，穿过一处和式庭院，登上了通向顶楼的货运电梯，一路过关斩将，突破重重防线，杀进了机房。

眼前这个圆形的房间与其说是服务器机房还不如说是一个大型的器官保存库，生命维持装置持续地给无数的人脑输送着氧气和养分，还有专门的服务器负责提供虚拟训练所需的各种数据，而焚风就在机房深处等待着雷电的到来。

“不要打扰正在上课的学生。”焚风的声音远远传来，“我相信你对这个课程非常熟悉，那就是你在利比里亚经历过的一切。非常有效的课程。看看你自己现在的样子。”

“这条路是我自己选的，”雷电愤怒地说。“可他们还是孩子，混蛋。”

“孩子才是真正冷酷无情的。人性本恶，只不过随着年龄的增长，自以为能够分辨是非对错而已。经过适当的引导，孩子可以做出各式各样的暴行，支持战争经济的运转。我们只是供应商，创造这个市场的并不是我们。”

“那又是谁？爱国者早已经烟消云散了。”

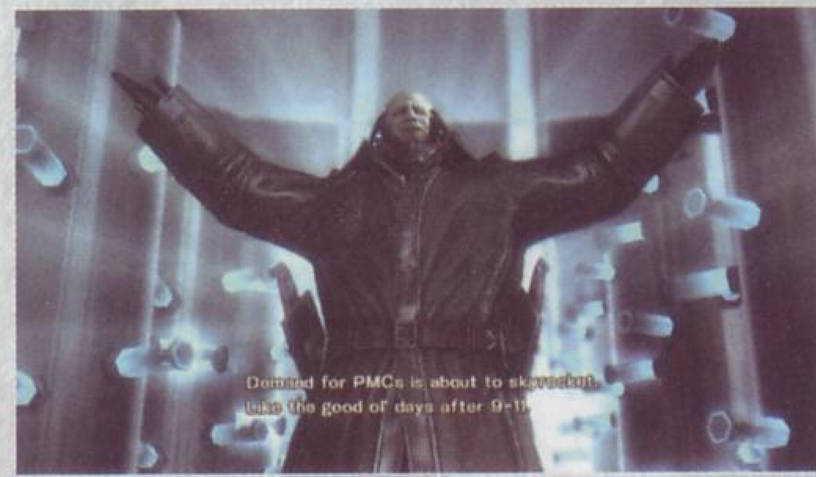
“他们只是掌控战争经济而已。战争经济不是他们发明的。”焚风傲慢地说，“难道你以为历史上那么多的战争都是出于某种阴谋的策划？战争是人类的天性，何必抗拒？”他得意洋洋地一摆手，“不过，三个小时之后，这一切都不重要了。这个世界对于私人军企的需求马上将会一飞冲天，正如当年911之后！”说罢，他将雷电引到大楼天台的直升机停机坪上。雷电质问焚风三个小时后将会发生什么，他却毫不理睬，只是张狂地叫嚣：“已经太迟了，就算有2马赫的速度你也赶不及了——我们就在这里玩玩吧，杰克！”

焚风招来两架直升机助战，抽出钳刃“嗜血”，展开强化外骨骼背后的六块反应装甲，向雷电发起了进攻。

经过一场激战，焚风被打下平台，但他并不甘心就此失败，下令直升机向雷电发射导弹，雷电险些坠楼，幸好最后仍然凭借过人的身手反败为胜，终于打倒了焚风。焚风临终前告诉雷电，三个小时之内，阿姆斯特朗马上就要发动“特库姆塞行动（Operation Tecumseh）”。

雷电联络鲍里斯和“野马”的其他成员，试图从焚风的遗言中推敲线索，然而根据“即使2马赫的速度也来不及”这句话来估算，焚风所说的地点大概在4500英里之外，并非美国本土。这时雷电忽然想起总统出访的报道，恍然大悟对方准备以汉密尔顿总统作为目标，在巴基斯坦对总统下手，以此挑起大规模的战火。由于他们目前已经失去了联系军方的权限，众人商讨之后决定直接赶赴巴基斯坦阻止袭击。为了争取时间，考特妮建议雷电联系索里斯公司，因为他们手上拥有速度达到23马赫的RLV飞行器。





隐藏战点指南

注意第6、7、8、9场评价战斗都是在搭乘电梯前往高处的地方发生的，其中第8场战斗的评价画面会在玩家跳往另外一台电梯后出现。

第10场评价战斗结束后继续往前走会来到Sundowner所在的圆形区域，等他把话说完且过场结束后，原路返回到第10场战斗的区域就会触发第11场评价战斗。

RANKED BATTLE #10
RANKED BATTLE #11
RANKED BATTLE #12
RANKED BATTLE #9
RANKED BATTLE #8
RANKED BATTLE #7
RANKED BATTLE #6
RANKED BATTLE #5

收集要素一览

DS	4
LA	8
MIB	1
VR	5
HG	1
E	1

LA16 & VR13—第一场战斗中就有LA16，战斗结束后从阶梯来到二楼，其中一扇武器陈列窗里有VR13，非常明显不会错过。

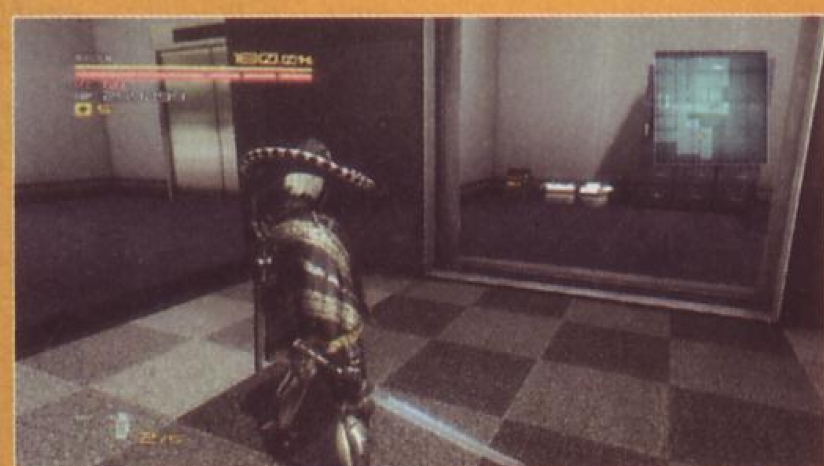


DS14—这个收集藏得有点深，请大家参考图片，图中右边的柱子上有DS14，抵达这里的方法是先在二楼跳上图中左边的柱子，然后再利用中间的两台电视跳跃到DS14所在的柱子上。

LA17—来到电梯间后会触发第二场战斗，其中一个敌人的左手为LA17。

VR14—从电梯出来后，右转然后左转砍开一扇门，立即再进入右手边的门，VR14就在门里右后方的角落地上。

LA18 & 19—还是从电梯出来后，打开AR模式可以看到远处有个敌人持有LA19，而LA18的出现条件是在不被发现的前提下破坏两个电路板（共有三个电路板），之后地图上就会在LA19敌兵的附近刷出一个持有LA18的敌人。为了达成这个目的，建议大家从电梯出来后先取得VR14，然后再通过忍杀来达成LA18的条件，LA18的锤子兵因为身穿盔甲，砍他一阵子后他左手的盔甲就会掉下来，此时就可以进入斩击模式轻松地将左手切断，最后就可以随意去收割LA19的敌人了。



VR15—VR15在如图所示的地方，注意观察小地图，图中左手边的电梯间里还有一个特殊道具箱，箱中有大量BP点数。

LA20 & LA21—经过一连窜的跑路和小BOSS战后会进入从大厦外侧往上跑的桥段，跑路期间会受到飞弹的骚扰，除了要躲开地面上的红点外，也要适时地利用跳跃来躲开飞弹爆炸时的暴风。继续前进会来到具有日本特色的庭院中，第一场战斗的最后会刷出一个中级杂兵，也就是LA20的持有者。战斗结束后继续往庭院的深处移动，打开AR模式调查一下可以看到LA21的持有者。

切断五重塔顶端的路线图

想到达塔顶其实主要依靠塔周围的挂灯来往上移动，跳跃时只需通常跳跃即可，无需借助疾走或惯性跳。

DS15—在日本庭院的出口处，也就是门的上方有巨大黄色圆月的地方，面向这个门，门的左下方角落里藏有特殊道具箱，里面有DS15。

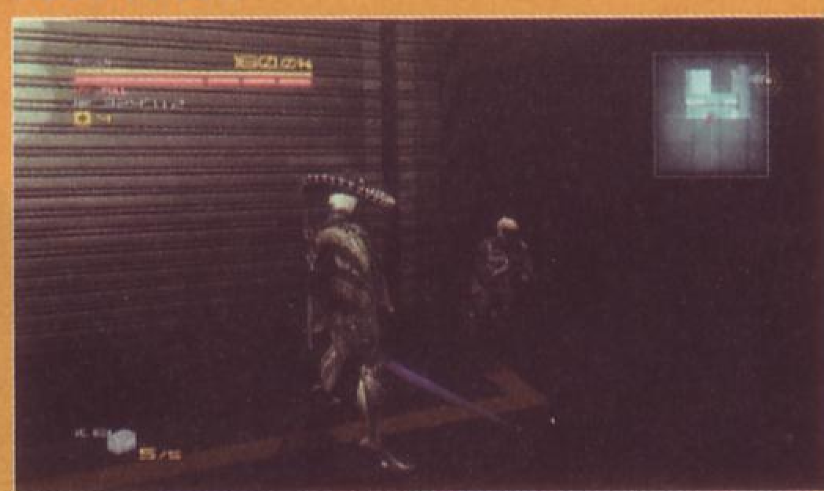
LA22 & E4—从庭院来到货运电梯间后打开AR模式即可看到



LA22 的敌兵。另外在这个区域里小地图的左上角设有两个集装箱，集装箱上方的护栏后藏有 E4。

DS16—从货运电梯往顶部移动时，途中同伴会来电说当前搭乘的电梯快要不行了，赶紧跳到另外一台电梯上吧，同时会出现仔月光来阻碍当前电梯的移动，此时不要理会同伴，继续将电梯里的敌兵全部消灭掉，之后 DS16 就会出现在平台上。

LA23—换到另外一台电梯后的第一场战斗，锤子兵就是 LA23 的持有者。



MIB4—另一台电梯上升到顶部，将敌人全灭结束战斗后，先不要急着离开这个区域，打开 AR 模式观察小地图的上方（小地图要设定为固定视角），可以看到玻璃后有一个水蓝色显示的箱子，里面就是 MIB4。要前往玻璃后的隔间，面向箱子，然后利用疾走攀上右上方的集装箱，可以看到缺口，滑铲进去就能来到 MIB4 所在的地方了。

VR16—搞定 MIB4 后从惟一的出口，也就是集装箱上方的缺口滑铲到外面后，打开 AR 模式，转身可以看到 3 个水蓝色的箱子，将它们砍碎后就可以找到 VR16。

DS17—等光头说完话可以自由行动后，从左或右边的阶梯来到二楼，然后再移动到中间的通道，通道尽头为左右分岔路，选右边的路来到尽头的另一个左右分叉，右边没有路，走左边来到尽头，利用墙边的箱子跳到上方的管道上移动到对面，落地后一直往前走就能看到装有 DS17 的特殊道具箱。

VR17—取得 DS17 后从光头离开的通道前进，期间不要往上层移动，一直往前走到通道尽头即可看到右侧的 VR17。

HG3—来到室外下雨的地方后立即左转就能看到远处平台上的 HG3，小地图上也会有红点标示，用远程武器将其摧毁即可。

FILE R-05: Escape From Denver



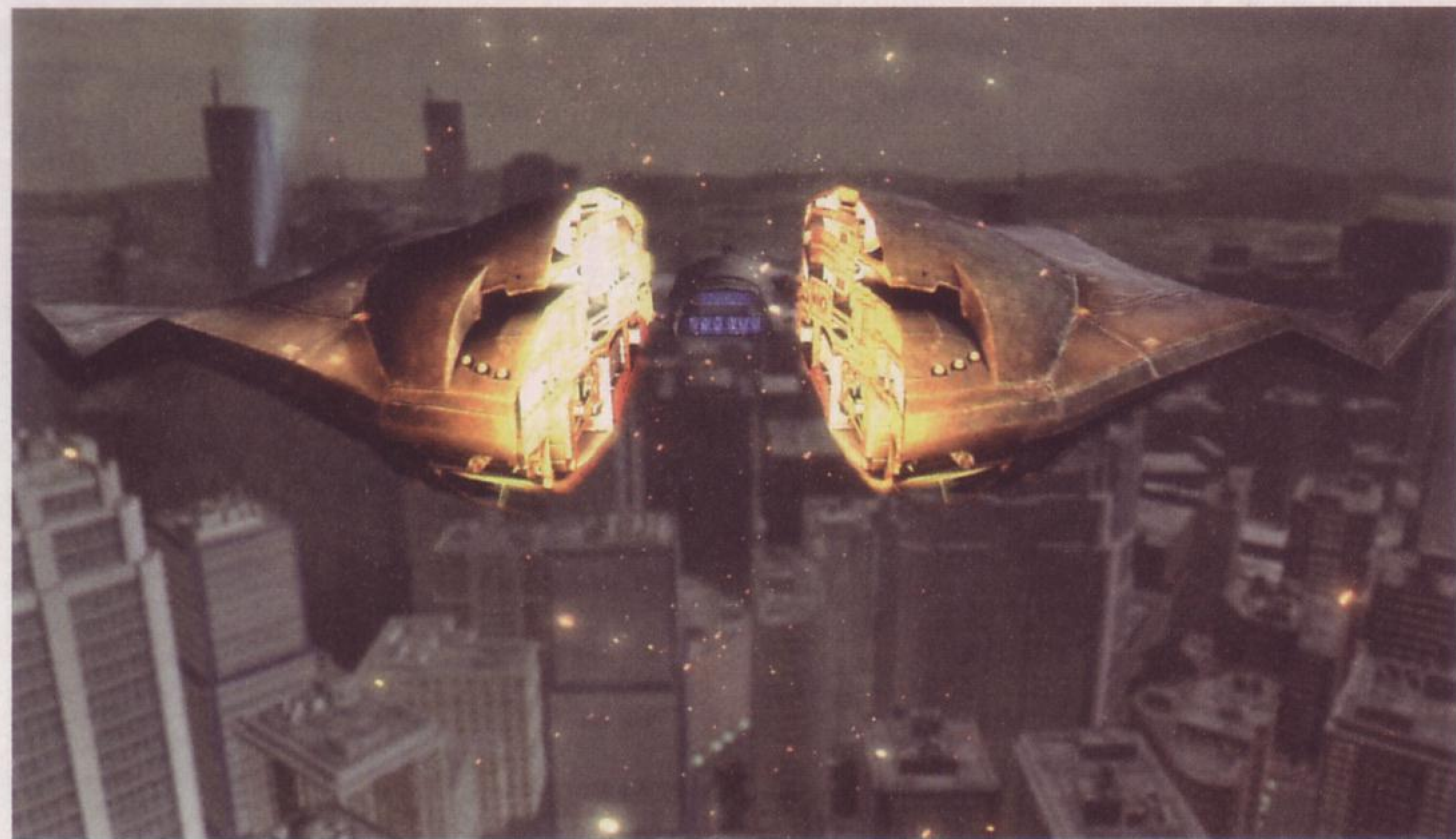
博士驾驶直升机将雷电送往索里斯公司位于科罗拉多州的试飞基地，途中却遭到两架 MQ-320 无人飞行器的追击，雷电被迫跃出机舱迎战，虽然成功摧毁敌机，自己却不慎坠落地面，只能自行从丹佛市区赶往基地。他在途中接到刃狼的通讯，说会设法离开直升机赶来和他汇合，一起前往巴基斯坦。雷电摆脱了市内敌军的纠缠，在路边找到一辆哈雷摩托，用刀在地上给车主划下“借用”的留言，驾车扬长而去。

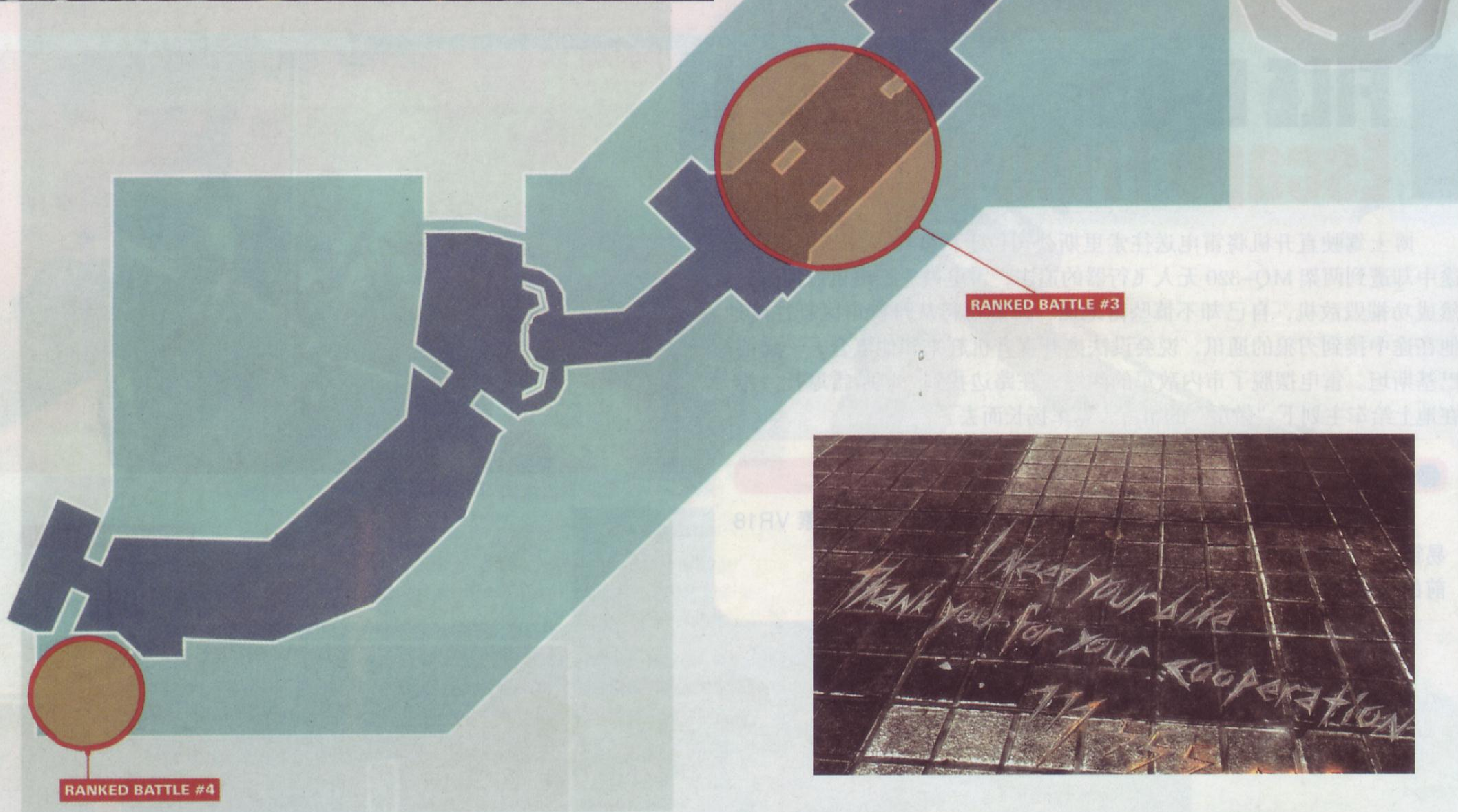
隐藏战点指南

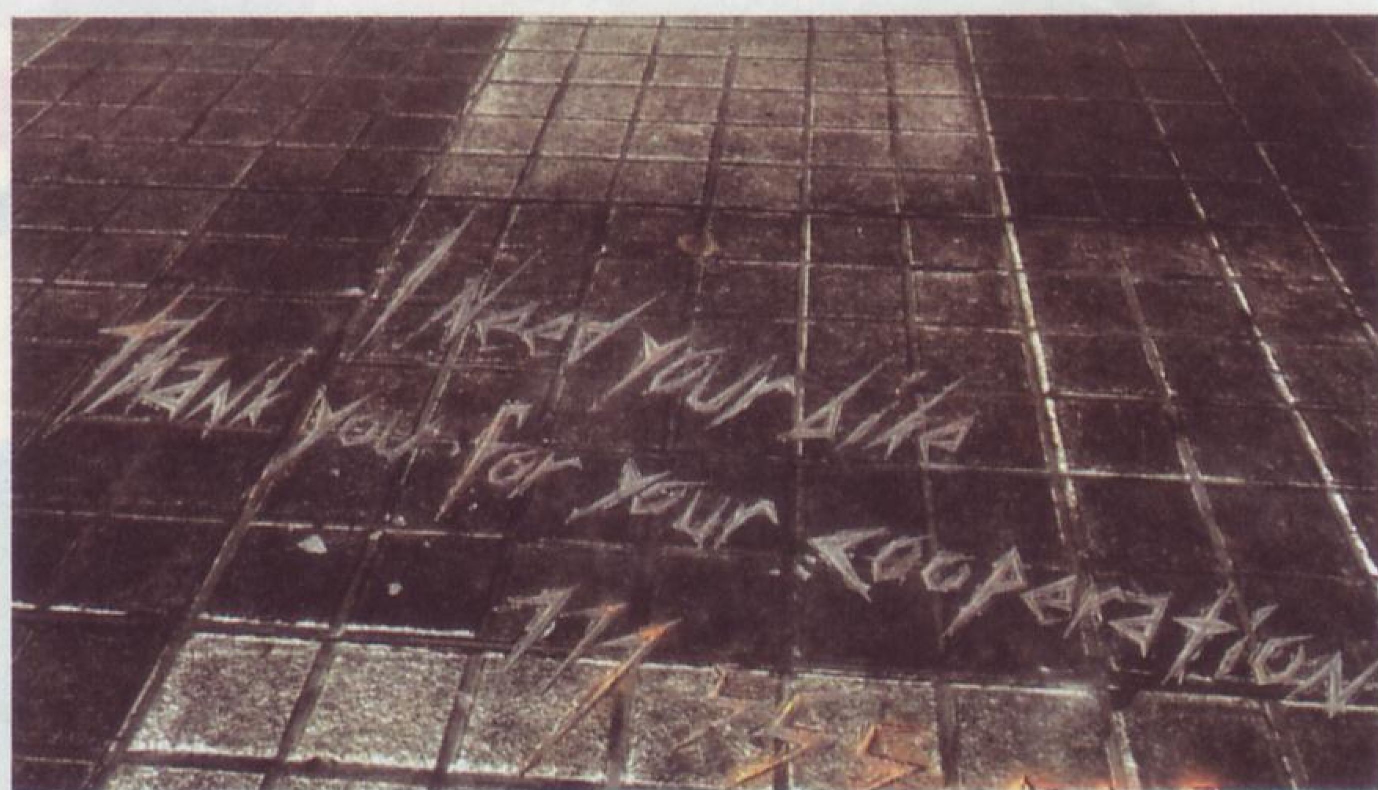
本关只有第 4 场评价战斗容易错过，玩家需要取得 VR18 后当前的区域里才会刷出敌人，具体的战斗位置请参考收集要素 VR18 的指南。

RANKED BATTLE #1

RANKED BATTLE #2







收集要素一览

HG	1
LA	3
C	1
VR	1
DS	1
E	1

LA24—关卡开始后的第一场战斗中的第一个敌人即为LA24的持有者。



E5—同样是关卡开始后，在雷电默认的位置左转90度然后往前走到尽头，也就是小地图的右下角处，藏有E5的特殊道具箱。

DS18—第一场战斗的区域内（战斗结束后会刷出几只月光的区域）有两辆白色的电车，其中靠近小地图右上方的那一辆电车的附近，设有一个绿色的垃圾桶，对其攻击就会找到DS18。

LA25—来到圆形区域，也就是第二场评价战斗的地方会出现锤子兵，LA25就在他的手上。

HG4—搞定LA25的战斗后往前走会经过一段布满仔月光的通路，再往前走就会来到下坡的地方，在坡上使用箱子或者油桶，躲过空中的敌人，随后一直在箱子或油桶里往斜坡下方移动（期间就算附近有仔月光，它们也不会察觉到利用道具移动的雷电），可以看到斜坡下方区域中的HG4，来到它附近后就可以将其击破了。如果途中被其他敌人发现触发了战斗，那么HG4会立即凭空消失。

LA26 & C4—第三场评价战斗结束后，往前走一点会看到前方的敌人，此时打开AR模式会发现远处右前方的LA26持有者，在他的身边还有流程里的最后一个人质C4。这里推荐先不管人质的死活优先入手LA26，然后再选择RESTART来救人。救人时先在不被敌人发现的前提下往人质的方向丢一个EMP手雷，待手雷将人质身边的两名敌兵电晕时立即往人质相反的方向移动，此举是为了将可能会对人质下手的敌兵全部引过来，将三名敌兵外加一台机器摆平后就可以过去救人解锁成就了。解救失败的话就重来吧。

VR18—来到关卡尽头，靠近左侧铁门后会有敌兵破门而出，具体位置可以参考图片，这扇门也是第三关黑暗地下通道的出口。进门后往深处走还有另外一个房间，除了满地西瓜和特殊道具箱外，还有VR18，取得VR18后会顺势进入最后一场评价战斗。





FILE R-06: Badlands Showdown

科罗拉多州荒芜的公路上，雷电驾驶摩托一路飞驰，直奔索里斯的试飞基地。眼看目的地已经近在咫尺，他却在路上再次遇到了最棘手的敌人——萨姆。

更让他出乎意料的是，刃狼居然也待在萨姆身边。原来刃狼曾经和萨姆一起执行过三次任务，对萨姆强大的实力十分尊敬，视之为值得信赖的搭档。

“见到你真高兴。”萨姆似笑非笑地打了个招呼。

“你知道我要来。”雷电冷然说道。“也许我应该感谢你没有杀掉试飞基地的所有人？”

“不必了，如果是这种口气的话。”萨姆摸摸满是胡茬的下巴。

“作为一名职业杀手，你真是不怎么称职。”

“战争本身才是最大的报酬。我指的不是钱，杰克，是理念。”萨姆满不在乎地说。“算了，那些崇高目标什么的论调我们都已经听够了。历史会判断谁是对的。就这样吧。”

雷电把摩托熄火，示意萨姆跟他走，萨姆会意地笑笑，跟着走向路边一片开阔的空地。

“我不在乎谁认为我是对的，而且我有足够的理由杀掉你。”

“嗯？哦，很好。这真是太好了。”萨姆大笑。

“你们一定要决斗吗？”尾随而来的刃狼问道。

夕阳斜照，落基山脉赭红的岩石被镀上一片金红，仿佛静默燃烧的火。

“不许插手。”雷电只说了一句。

“这是我们两人之间的事。”萨姆轻抚腰间佩刀。

话音刚落，两柄利刃已同时出鞘，声若龙吟。

“来跳舞吧！”萨姆一声断喝。

有了上次落败的惨痛经验，雷电不再急功冒进，采用稳扎稳打的战略，以严密的防守和灵活的步法应付萨姆威力无比的拔刀术，两人拼得难解难分。在激战中雷电把握住萨姆体力下降的机会，全力一击震开萨姆的长刀，趁着对方立足未稳，一刀刺中了萨姆的胸膛。萨姆摇晃了几下，手捂伤口跪了下去，他看着手上的血，脸露苦笑，终于不支倒地。

“他死了。一定非要这样收场吗？”刃狼问。“我找不到正确的解答。人类的争斗源自对立的理念和社会规范。我的程序没有这方面的指引。”

“你最好自己去找到答案。”雷电带着敬意望着萨姆的遗体，一边从地上捡起了他的佩刀——VT7高频刀“村正”，发现刀的使用者ID已经锁定为塞缪尔·罗德里格斯。这也就是说，萨姆死后，已经在没有任何人能够使用它了。

“高频刀的强化效果和原本的武器品质直接相关，”刃狼告诉雷电，“这把刀是萨姆从父亲手里继承的。”

“要埋掉吗？”

“我会留着它，作为对萨姆的纪念。”刃狼叼起刀鞘送到雷电手中。

“嚓”的一声轻响，村正火红的刀刃入鞘，落日的最后一丝余晖也似失去了颜色，沉沉暮霭迅速笼罩了大地。雷电把刀还给刃狼。

距离焚风所说的特库姆塞行动开始的时刻只有不到一小时了，雷电收拾心情，带着刃狼再次踏上了征途。

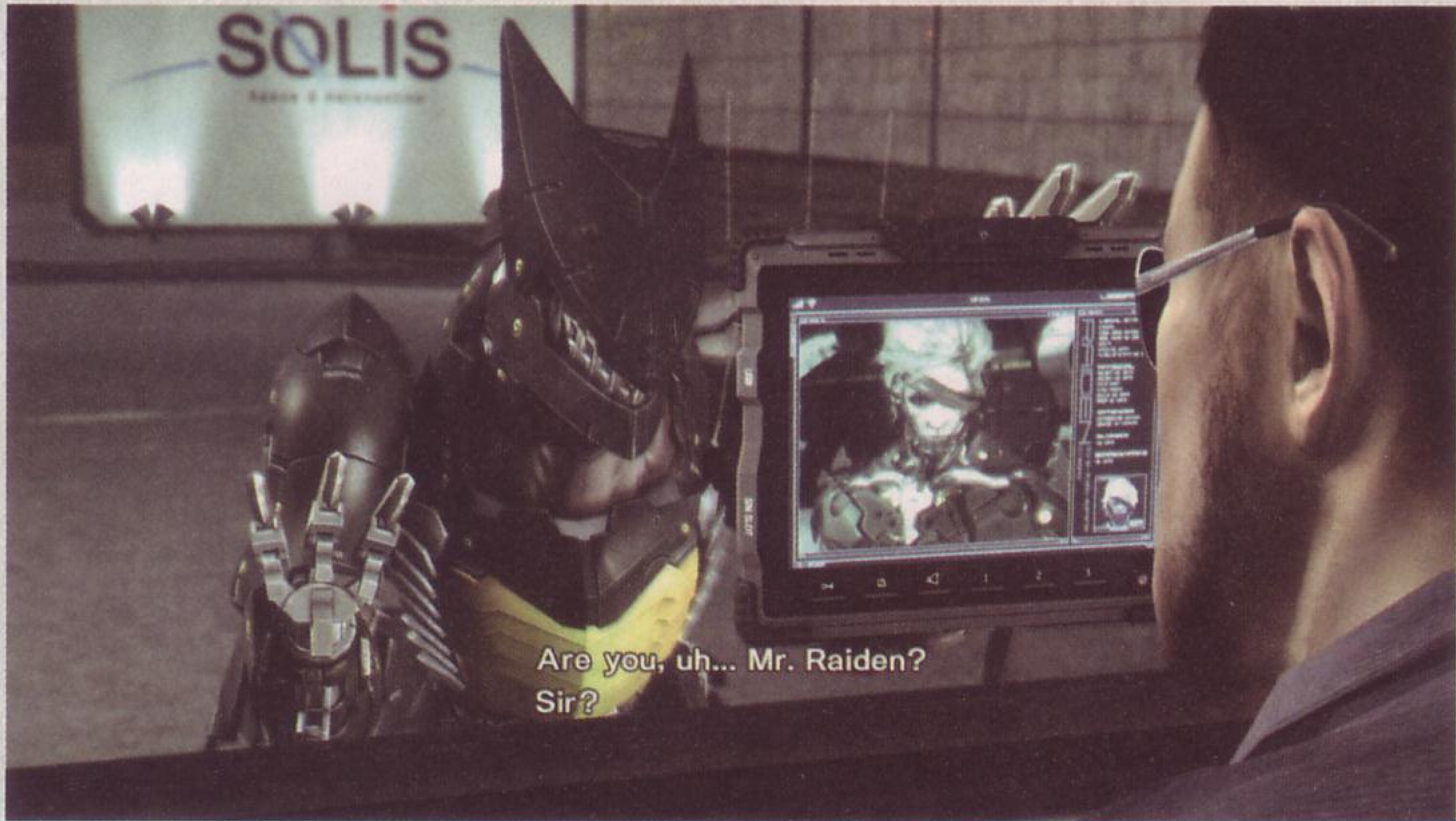


FILE R-07: Assassination Attempt

雷电和刃狼赶到索里斯航天航空公司的试飞基地，发现基地早已做好了他们出发的一切准备。一架线条流畅、造型独特的大型飞行器在地勤车辆的牵引下缓缓进入起飞位置，而在基地大门迎接雷电到来的，正是新型RLV的设计师——桑妮。如今她已经长成了一个活泼开朗的少女。

事态紧急，两人甚至来不及寒暄，雷电带着刃狼迅速登机。桑妮一声令下，4台混合动力LACE冲压发动机轰鸣着喷出了蓝白的火焰，飞行器在跑道上高速滑行，犹如一头白色的大鸟振翅飞向广袤的夜空。

雷电在巴基斯坦的沙巴扎巴德空军基地（Shabhazabad Air Base）顺利着陆。这是当地和世界警察签订安保合同的惟一一个大型空军基地，因此对方很可能从这里发动袭击。由于无法获悉总统的行程，雷电决定先去机场控制塔破坏天线阵列，以此警示美军有异常情况。但当他杀退机场守卫来到控制塔附近时，却发现严重损毁的刃狼倒在地下。





雷电立即警觉，不料脚下忽然一阵山摇地动、地面开裂塌陷，形成了一个巨大的坑洞。一台酷似蜘蛛的巨型机体沿着洞壁爬上地面，机舱打开，从里面走出来的竟然是上次在墨西哥的研究所中出现过的科罗拉多州参议员——阿姆斯特朗！

阿姆斯特朗洋洋得意地告诉雷电，他试图营救总统的行动给世界警察公司的计划帮了大忙，虽然空军一号的确发现了机场的变故，中途折返回国，但是雷电袭击机场、斩杀卫兵的情景已经被一一拍下曝光到网上，加上舆论的推波助澜，成为他们梦寐以求的掀起新一轮反恐战争的借口。

阿姆斯特朗宣称，爱国者虽然已经倒台四年，但他们的弥母依然留存了下来，那就是国家主义、单边主义、实利主义等各种各样的“主义”。美国人的优越感来源于美元的地位，而美国雄厚的经济实力正是维系这一切的基础。因此，他们将会尽其所能推动经济发展。哪怕发动战争也在所不惜。而他正好利用这一切，为自己捞到所需的资金和选票，坐上总统的宝座，把美国变成一个纯粹由强者的意志统治的国家。

“自从世外天堂叛乱事件之后，经济一直处于衰退状态。扶植私人军企和军工产业可以创造大量就业机会、刺激消费、增加税收。打这样一场反恐战争，死的只会是些不法之徒或者战争狂人，当然，也包括你在内！”他狂妄地说，“我不会让人知道这里发生的一切！”说罢他转身回到机舱，发动了“惊天（Metal Gear Excelsus）”。

但经过和萨姆对决的雷电在实力上已经有了进一步的提升，再加上机动力上的绝对优势，轻而易举地摧毁了惊天。

阿姆斯特朗眼见惊天奈何不了雷电，竟然再次走出机舱，亲身上



阵。只见他从损毁的MG机体中开始大量吸取能量，变成了一个肌肉发达的怪物。起初雷电对他不屑一顾，然而双方刚刚交手，雷电就发现对方不但拥有不可思议的力量，身体更如同刀枪不入一般，自己的任何攻击都无法损及他分毫，原来阿姆斯特朗体内植入了特殊的纳米仪器，可以在受攻击的部位自动作出反应，最大限度地抵抗物理伤害。他虽然赤手空拳，雷电却仍然落尽下风，甚至连高频刀也被对方空手折断，战斗几乎变成了一面倒的殴打。阿姆斯特朗得势不饶人，一次又一次地对雷电施以重击，把他打倒在地，踏在脚下，一边还在纵谈自己的政治理想。

“美国病了。烂到了根子里。无药可救。只能连根拔起，彻底抹掉，一把火烧光。这样，新的美国才能浴火重生。我会利用战争经济而当选，然后终结这一切。到时，弱者将被淘汰，强者茁壮成长——以其认为合适的方式生存，使美国再次强盛起来！”他放开雷电。“你认为如何？”

“也许我真的看错你了……”雷电慢慢爬起身，“……你不是贪婪——你根本是个疯子！”他奋力将阿姆斯特朗一把摔飞出去。“弱者？你懂个屁的弱者！你生来没有受过穷、挨过饿，也没有试过为了活命而搏斗、偷盗、杀人……”

“但你活下来了！完全靠着你的意志，凭着你自己的一套准则，用你自己的双手，夺回了自己的生命！”阿姆斯特朗恬不知耻地说。

“我现在还会要你的命。”雷电沉住气再度和阿姆斯特朗交手，可惜却仍旧无济于事。当他濒临绝境之际，刃狼的身影突然出现在MG残骸的高处，它叼着名刀“村正”，开始回放萨姆的遗言。

“两年来我一直在为这个项目而工作。但在这最后关头，那小子让我开始对事情产生了疑问……就把这一切交给命运吧，好吗小狼？一决生死，强者为胜。要是我杀了他，那就这样了，一切照原计划进行。但如果我死在他手下，这把刀上的ID锁会在几小时后自动解除，那以后要怎么办，就看你的了，小狼。”

阿姆斯特朗轻蔑地大笑。“你以为那把破刀就能救得了他？那就来吧，忠犬菲多。等我干掉他之后，下一个就轮到你了！”

刃狼毫不退让，一甩头把村正抛向了雷电。

“我曾说我的刀是伸张正义的工具，不为愤怒而战，不为复仇而战。但现在……我不那么肯定了。”雷电接刀在手，红色的村正缓缓出鞘。“……再说，这也不是我的刀。”

“来跳舞吧！”熊熊火海中，两人展开了最后的决战。阿姆斯特朗的进攻异常凶猛，雷电的刀好几次被打飞脱手，最终他抓住对方猛扑的破绽，连续几刀直取要害，结束了这场惨烈而漫长的搏斗。

“你的梦想和你一起完蛋了！”

“不……你的存在保证了这种现状还会持续下去。”垂死的阿姆斯特朗紧紧抓住雷电的肩膀，气喘吁吁地说。“战争会如同一种制度、一种产业般存在下去……而且……至少我还留下了一个出色的继承者……那就是你，杰克。你会用自己认为合适的一切手段解决问题，无视法律的束缚，即使要牺牲一部分人的性命也在所不惜……在内心深处，我们……其实是同一类人……你……和我……”阿姆斯特朗仰天倒地，咽下了最后一口气。





收集要素一览

HG	1
LA	4
MIB	1
VR	2
DS	2
E	1

VR19—关卡开始后立即转身利用忍者疾走爬上眼前的峭壁，VR19就在上方的深处。



HG5—接下来贴着小地图的右边一直往前移动，期间会穿过中间的马路并会看到一辆战车开走，找到HG5的前提是不被敌人发现，但这辆战车不会察觉到雷电，因此直接冲过去来到路的尽头，也就是几块大石头的中间就会刷出HG5。

LA27 & 28—第一场评价战斗中会遇到LA27的持有者，战斗结束后切开大门，进入后打开AR模式可以看到LA28的持有者。

潜入路线

第一场评价战斗中敌人的配置比较麻烦，建议玩家用远程武器干掉守在大门前的一名敌兵，等其余两名敌人解除了警戒状态后再借助道具逐一击破。战斗结束后会出现惟一的自动存盘点，之后玩家可以先肆无忌惮地取得所有收集要素，最后再通过RESTART回到这个存盘点来挑战“不被敌人发现的前提下中抵达目的地”的成就，具体的路线请参考图片，这条路线无需忍杀任何一名敌人即可抵挡终点，移动中建议装备箱子或油桶，觉得不对劲就先躲一躲，也可以利用RP手雷等道具来协助雷电的潜入。成就会在关卡总评画面中弹出。

DS19—拿完LA28后选择RESTART回到大门外，再次切开大门后贴着左侧的墙壁前进，途中会看到一个油桶的道具，而油桶正上方的平台处就是DS19所在的地方，利用油桶前方尽头附近的集装箱就可以来到上方入手DS19。

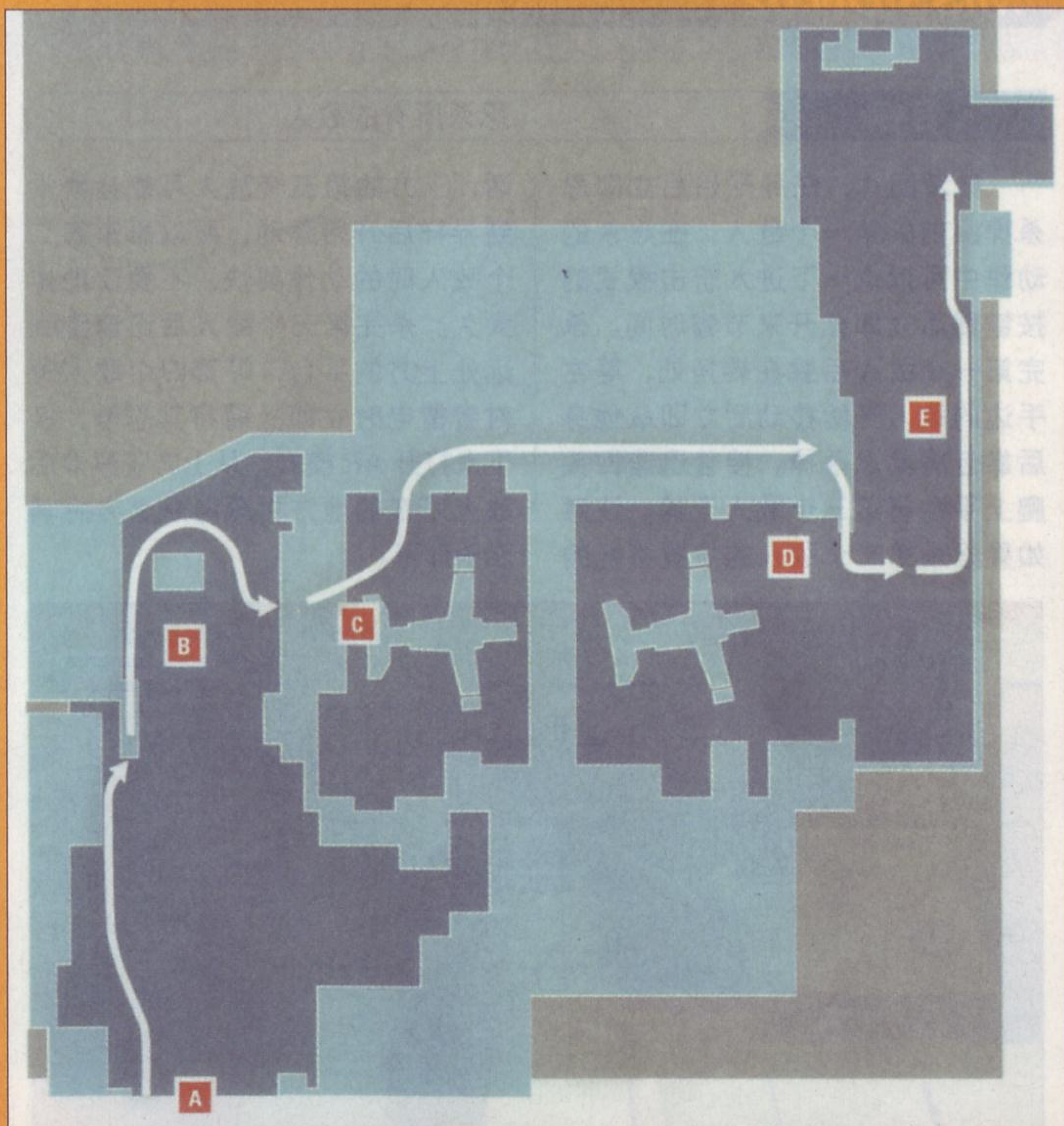
LA29 & VR20—进入停放着两架小型飞机的仓库后打开AR模式可以看到远处持有LA29的锤子兵。

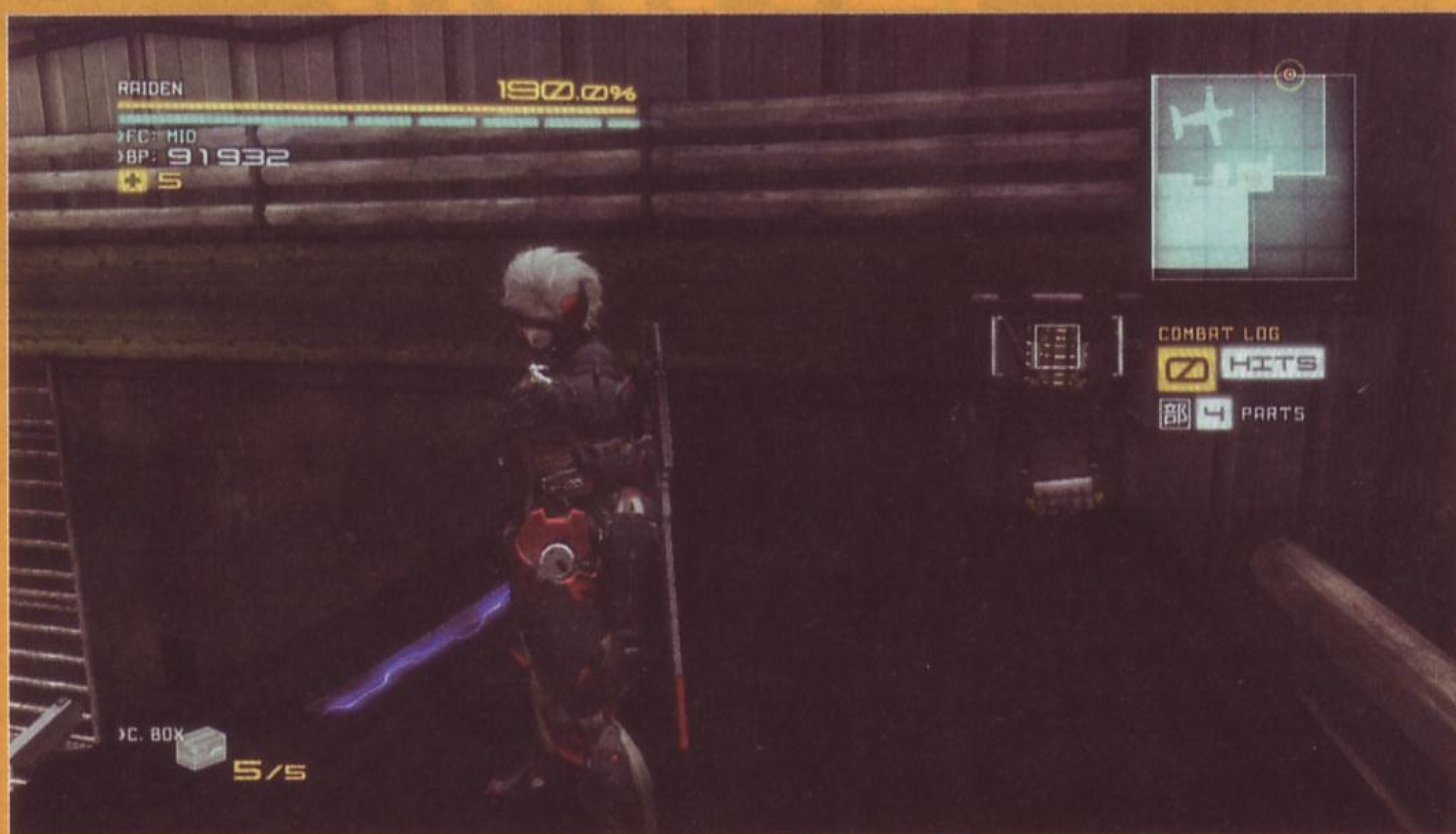
隐藏战点指南

本关连同 BOSS 战在内只有 3 场评价战斗，后面两场为连续的 BOSS 战，第 1 场在必经之路上也不会错过。

进入仓库后第一架飞机右边机翼正对着的地方可以看到 VR20。

DS20 & E6—DS20 在第二架飞机的右翼上，玩家可以利用区域四周的集装箱或者阶梯来到二层中央的桥梁上，然后再从桥上跳到机身并顺势移动到机翼上。取得 DS20 后准备离开仓库，出口处大门的两侧各设有一台监视摄像头，右边那台附近的集装箱上方有 E6

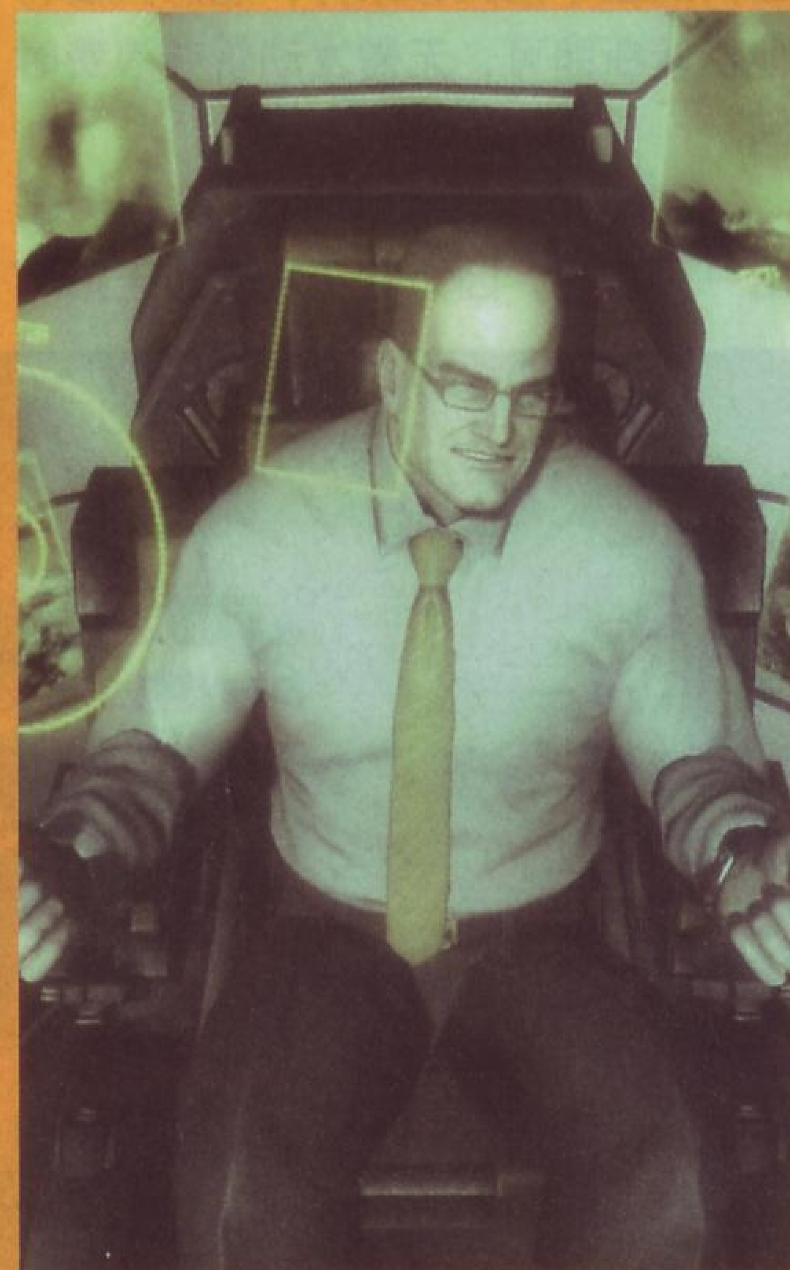




的特殊道具箱，打开 AR 模式即可看到。

LA30 & MIB5—离开飞机仓库后出门左转，打开 AR 模式可以看到上方的敌兵持有 LA30。而最后一个箱中人藏在本关终点附近的集装箱堆里，具体位置请参考图片中的小地图位置。取得全部收集要素后不要忘了必须进入到本关的总评画面时才会取得对应的成就噢！





尾声

世界迅速地回复了原状，日常生活仍在继续，曾经轰动一时的那些事件就像几颗小小石子激起的波澜，没过多久就已彻底归于平静。

凯文和考特妮看着电视新闻上关于美国驻军巴基斯坦的报道，不禁深深感叹起战争的威胁依然存在。这时博士来电通知二人，他们筹备的一家专门为生化改造人提供就业中介服务的公司正式挂牌营业了，尽管一切只是刚刚起步，但随着业务范围的拓展，这将会很大程度上缓解他们从世界警察公司解救出来的那批被改造的孤儿的困境，让他们能够接受正规的教育，自食其力，也不会再在街头流浪无依。这虽然没有从根本上解决问题，但在这个充满了不完美的世界，如此结局也算是比较圆满的了。在鲍里斯方面，事件平息后他曾经竭力劝说雷电改变主意，回归野马公司继续任职，可惜雷电去意甚坚，鲍里斯无奈只能接受他的辞职。

至于乔治，他现在已经成为了他们当中的一位新成员，每天在索里斯基地忙进忙出，给桑妮干起了跑腿的工作。刃狼也和他们待在一起。

“在碰到忍者之前，我做梦也想不到会有这样的生活。”乔治快活地说，一边收拾着被弄得乱七八糟的工作室。

“是啊……”桑妮的声音透着一丝伤感，“他也解救了我，你知道吗，救了我的命。他给了我一切。对某些人来说，他永远是开膛手杰克。我清楚他的过去，他经历了许多坎坷，也伤害过许多人。但这并不是我认识的雷电。”

“我认识的雷电……是个英雄。”桑妮轻声说着，脸上露出灿烂的微笑，仿佛再次看见在城市的夜幕下，高频战刀如同闪电般耀眼的光芒。







VR 任务指南

任务中就算换了武器再 RESTART，重开后也依旧是切换武器之前的配置，因此为了不在任务中切换武器浪费时间，建议在任务开始前先进入主菜单 STORY 选项中的 CUSTOMIZE 界面将武器换好再退出自动保存，然后再挑战对应的 VR 任务。此外战斗中很多情况下比如忍杀或终结 QTE 后都会出现进入斩击模式的斩夺提示，为了节省时间可以按一下进入斩击模式的键再立即松开。

MISSION 01

目标	全灭敌人
推荐武器	臂枪

1. 任务开始后立即前冲滑铲，然后在滑铲的途中进入斩击模式将面前的三个杂兵秒杀掉，注意只要将他们斩断即可，无需发动斩夺浪费时间。

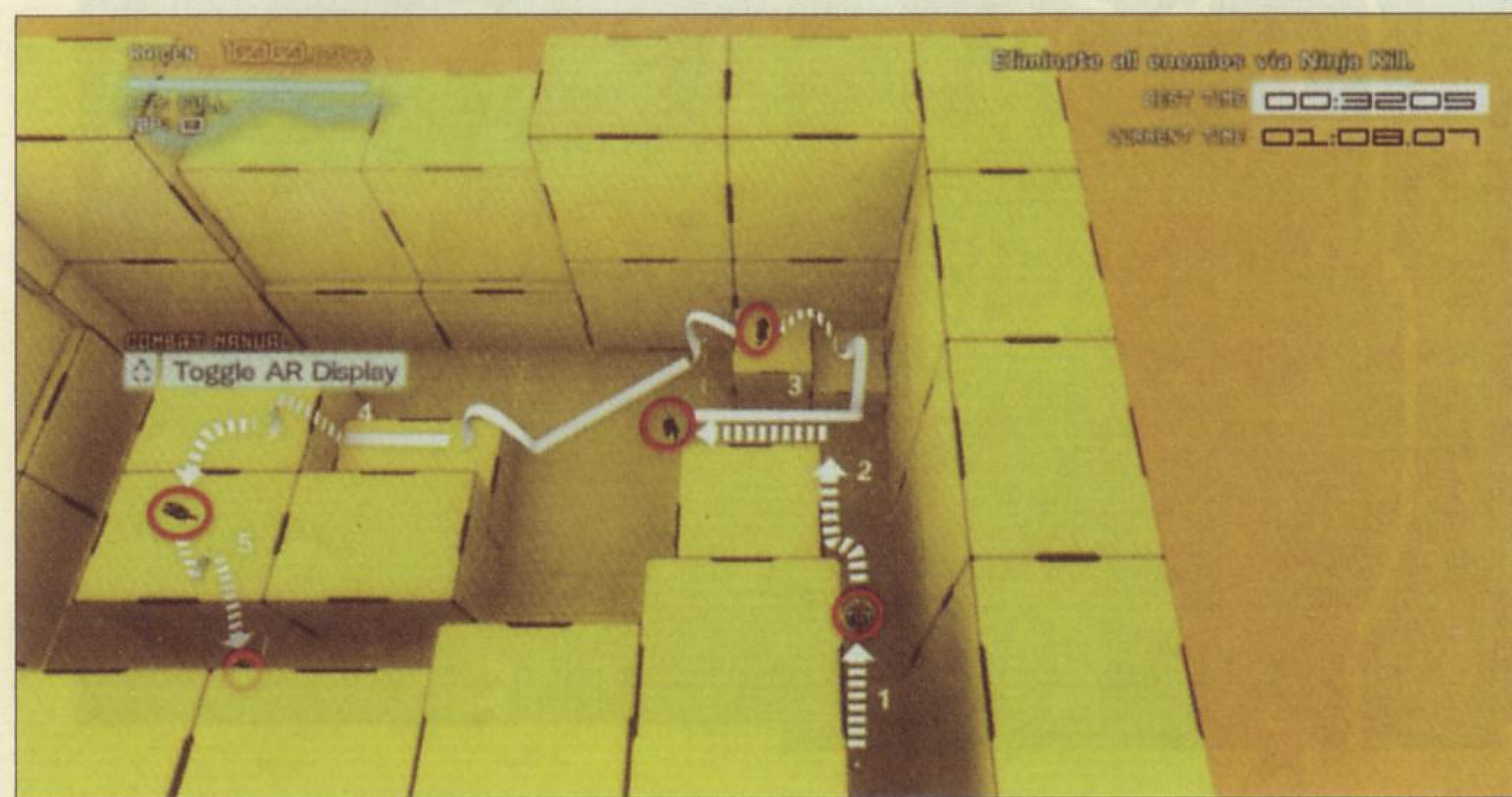
2. 滑铲动作结束的正前方会刷出一只月光，因为它背靠墙边无路可退，所以及时格挡住它的第一次攻击后雷电的反击就会命中月光并触发终结 QTE，发动 QTE 后同样不要使用斩夺以节省时间。接下来利用臂枪的范围攻击快速积攒能量槽，槽满后就进入斩击模式秒掉杂兵，能量用完就重复用臂枪攒能量的步骤。



MISSION 02

目标	忍杀所有的敌人

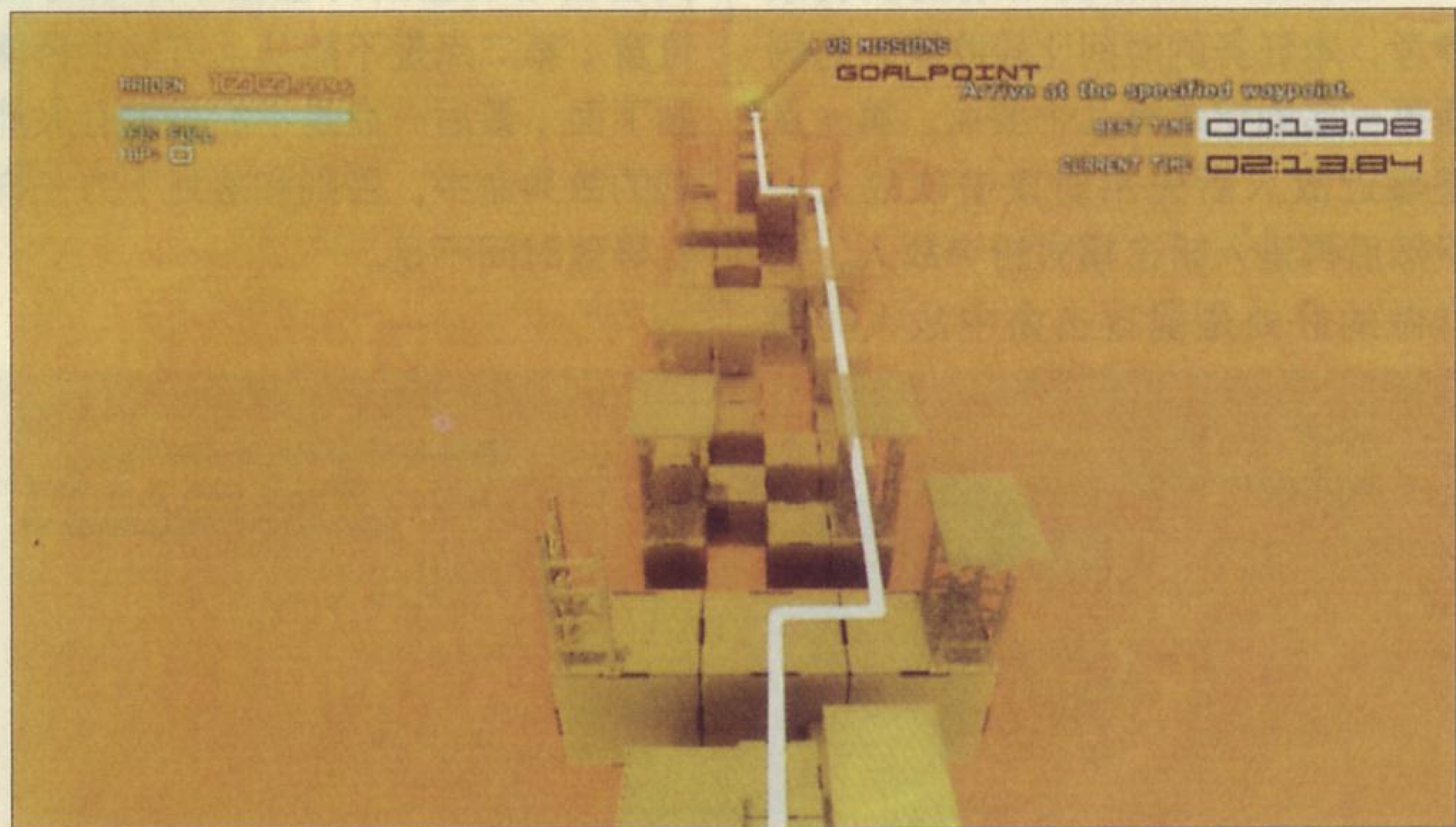
参考图片，任务开始后立即忍杀掉眼前的第一个敌人，在忍杀的动作中可以点一下进入斩击模式的按键然后立即松开来节省时间。杀完第一个敌人后躲在转角处，等左手边的敌人开始移动后立即从他身后靠近将其忍杀掉。接着迅速回头爬上平台将第三个敌人干掉，注意如果忍杀第二个敌人的位置不好的话，上方的第三个敌人可能会察觉到异样后开始移动，所以忍杀第二个敌人时的动作要快，不要让他走太久。杀完第三个敌人后迅速跑到远处上方的平台，等第四个敌人背对着雷电时立即上前将其忍杀，接下来打开 AR 模式，从上方观察最后敌人所在的地方再顺势从上方将其忍杀即可。



MISSION 03

目标	移动到指定地点

参考图片的最佳路线，全程疾走，路上的敌人全部无视。



MISSION 04

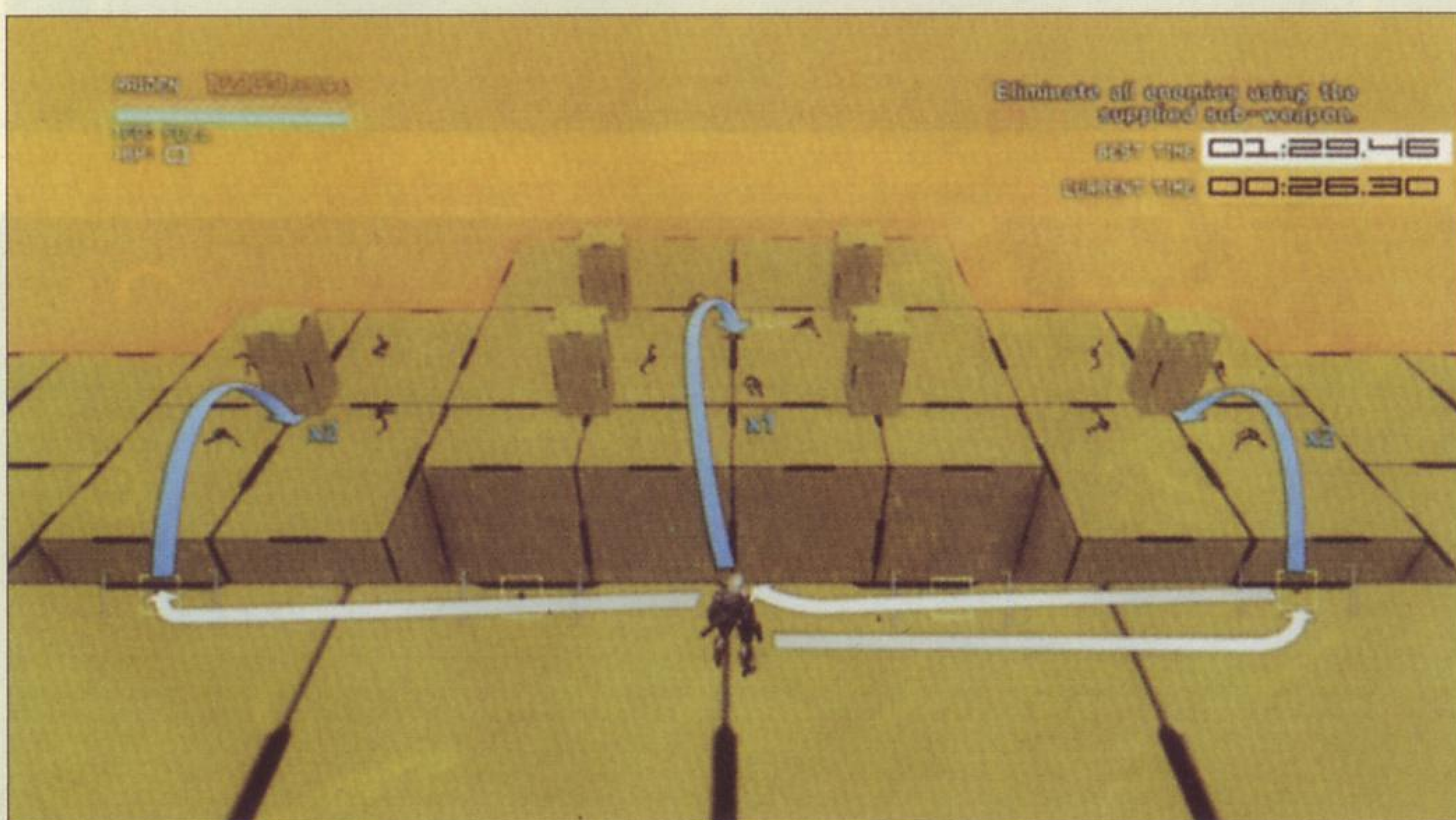
目标	斩夺所有的敌人
推荐武器	钳刃

任务开始后立即前冲滑铲，期间进入斩击模式将第一个敌人斩夺掉，接着立即钳刃蓄力，等附近的敌人刷出来后立即用钳刃的三连击重复两次将敌人破甲然后斩夺。然后立即原地挥空钳刃三连击的前面两段，再蓄力第三段，月光刷出来后锁定它释放钳刃的攻击，如果招式能命中月光，那么会触发终结QTE，顺势将其斩夺收工。



MISSION 05

目标	利用副武器全灭敌人

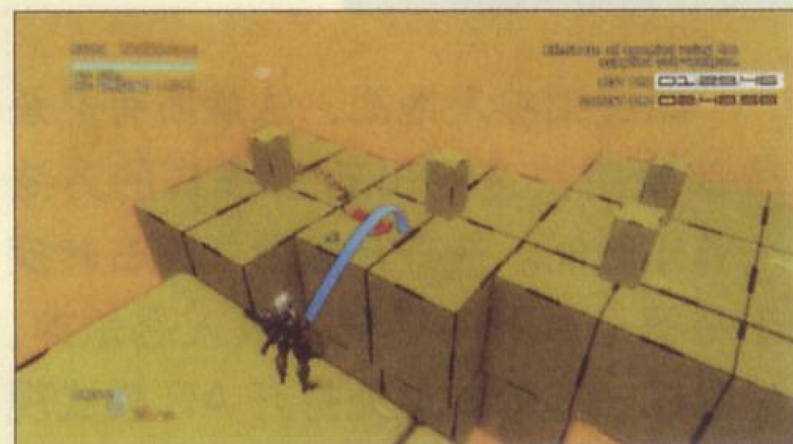


1. 该任务共有4波敌人，就算在边缘奔跑或跳跃也不会掉到平台外，所以在平台上移动时推荐都用疾走来节省时间。第一波敌人有左中右三组，任务开始后立即跑到平台最右侧，顺势回收路上的两枚手雷，来到最右侧后装备手雷，然后往右边这组敌人围着的柱子根部处丢两枚手雷，丢出第一枚手雷后间隔约1秒钟再丢第二枚手雷，比较理想的是手雷直接砸到敌人身上立即爆炸，如果这两枚手雷没有干掉4个仔月光，选择RESTART重来。接下来跑到中间，途中回收手雷，将一枚手雷丢往中间组的敌人正中央的仔月光身上，顺利的话一发手雷就能将中间组的敌人全灭，接着跑到最左侧用两枚手雷如法炮制左边组的敌人。消灭第一波敌人的耗时最好在30秒出头。

2. 接下来趁第二波敌人还没刷出来的时候一路跑到平台最右侧回收途中的手雷，第二波敌人有左右两组，回收完手雷后迅速来到平台中央稍微靠右的地方，将一枚手雷丢往右边组敌人围着的柱子根部，如果手雷能命中跑动中的敌人，那么一发手雷就可以将连同柱子顶部在内的敌人全部干掉。歼灭右边组后用同样的方法干掉左边组的敌人，这次丢手雷的时候因为敌人距离雷电较远，所以幅度要稍微大些。

3. 同样是迅速回收一下平台上的手雷，然后来到平台左侧，用一枚手雷将第三波先刷出来的左边组敌人全灭，然后再跑到平台右侧将后刷出来的右边组干掉。

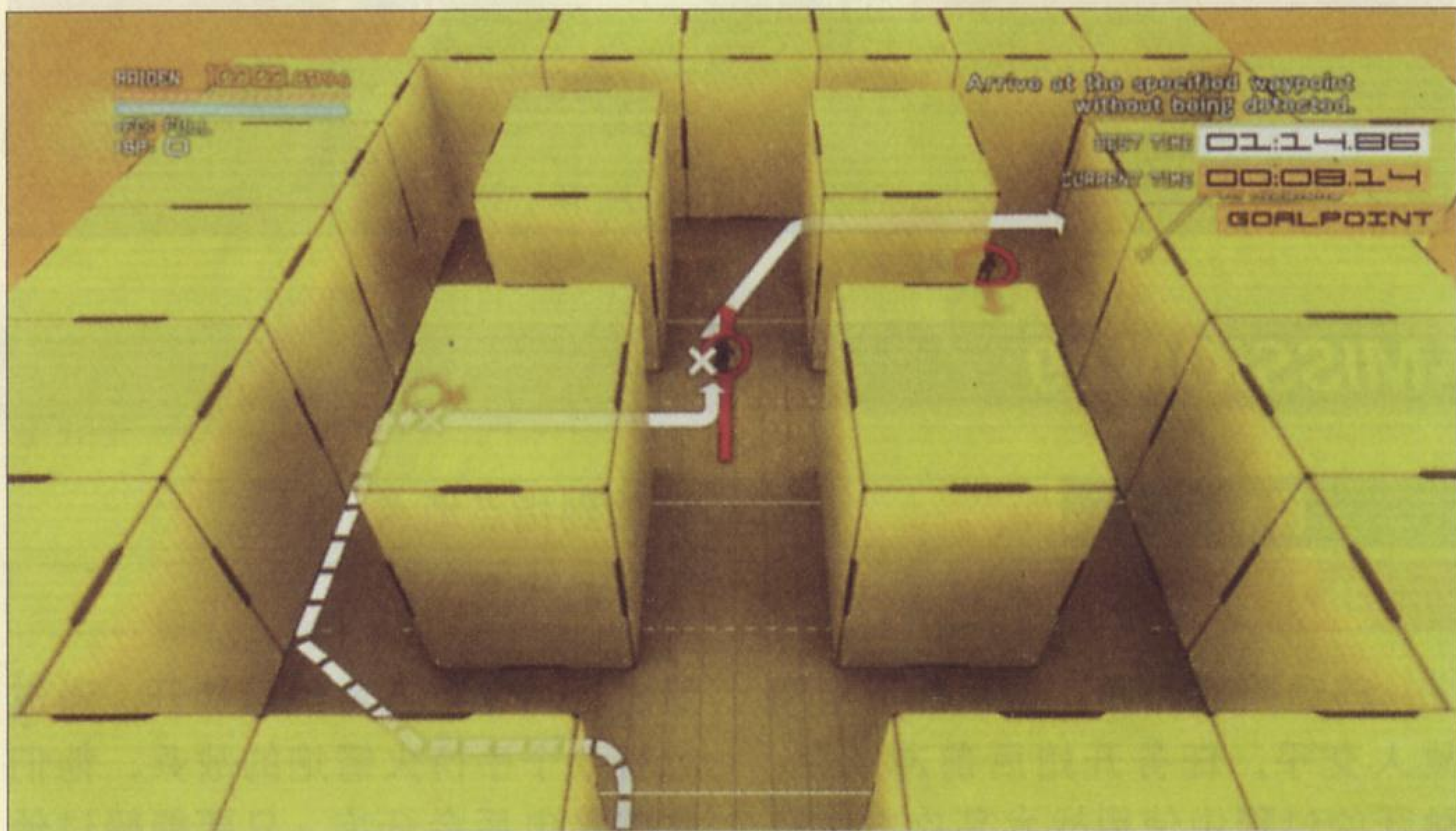
4. 最后一波敌人刷出来的速度很快，玩家要要保证身上有三枚手雷，然后移动到平台左侧，敌人会排成队伍从左侧移动到右侧，玩家需要做的是算好提前量连续朝敌人所在平台处从左往右数的第二根柱子根部扔三枚手雷（参考图片），顺利的话就能干掉最后一波的敌人。



MISSION 06

目标	不被发现的前提下移动到指定地点

参考路线图，任务开始后左转，稍等片刻后忍杀掉左前方的第一个敌人，然后快速移动到中央忍杀第二个敌人，最后迅速跑到终点即可。要点是忍杀第一个敌人之前要进入AR模式观察他的行动，只要一看到他开始移动就要立即贴墙冲上前将其忍杀。



MISSION 07

目标	全灭敌人
推荐武器	臂枪、钳刃

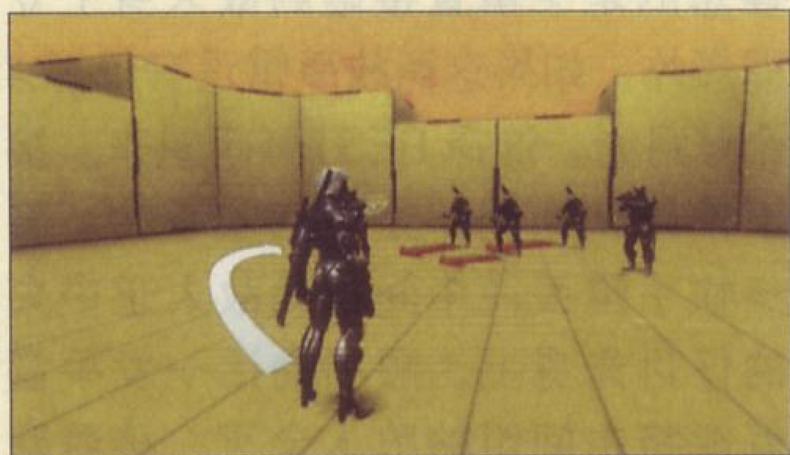
1. 本任务的敌人配置默认为VH难度，共有4波敌人。第一波敌人出来后立即往左跑，跑动的期间会自动躲开敌人的火箭炮，然后向左边拿着火箭炮的敌兵滑铲过去，途中进入斩击模式将连同跑过来的敌人在内一口气斩切掉，不要斩夺，比较理想的是滑铲结束后灭掉4个敌人，然后再用臂枪攻击最后一个手持火箭炮的敌人来蓄满能量。

2. 干掉第一波敌人后迅速移动到墙角处，第二波敌人刷出来后远处的水蜘蛛会有较高的几率对雷电使用冲撞攻击，能量槽处于蓄满状态时格挡它的冲撞后可以顺势发动终结QTE，随后可以用钳刃蓄力攻击来清理余下的杂兵，最后争取斩夺一次来蓄满能量槽，全灭第二波敌人的耗时

最好在1分35秒以内。

3. 接下来还是趁第三波敌人没刷出来前移动到墙角，然后钳刃蓄力，等刷出来的三个杂兵主动靠近雷电时释放招式，然后再顺势用第二、第三段的钳刃蓄力继续攻击，他们会始终处于硬直中无法出手，重复数次后即可破甲上前斩切。

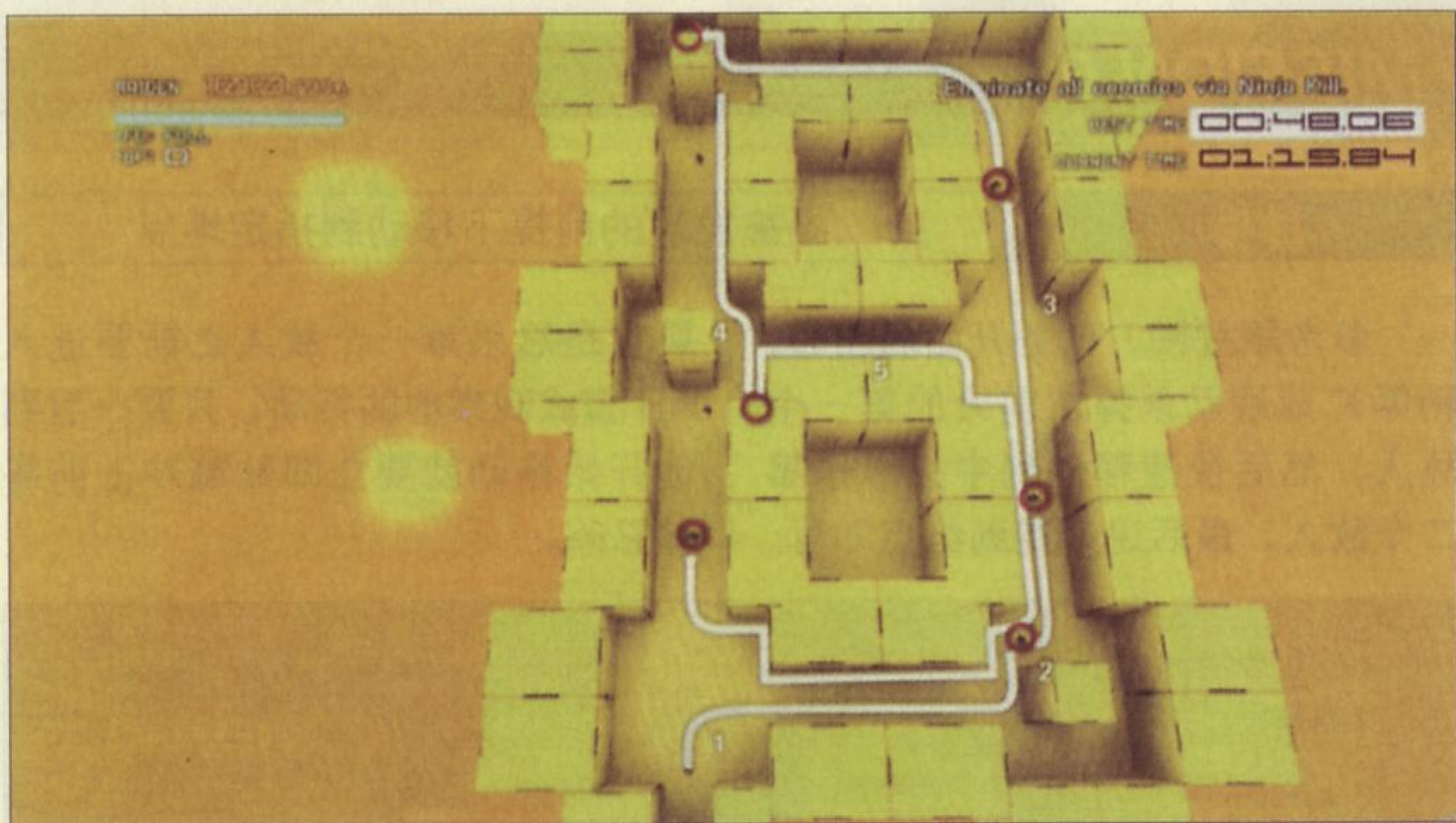
4. 最后一波敌人里先会刷出大量的仔月光，抓紧时间用攻击范围较广的臂枪来清理它们，等月光刷出来后就用疾走中的弱攻击来继续清理仔月光，全灭仔月光后再逐个击破两头月光。和月光战斗时可以将它们逼近死角利用及时格挡来转守为攻，又或者是保持点距离引诱它们冲撞再格挡发动QTE，当然也可以用钳刃来硬砍，总体来说本任务的No.1时间限定还算宽松。



MISSION 08

目标	忍杀所有的敌人

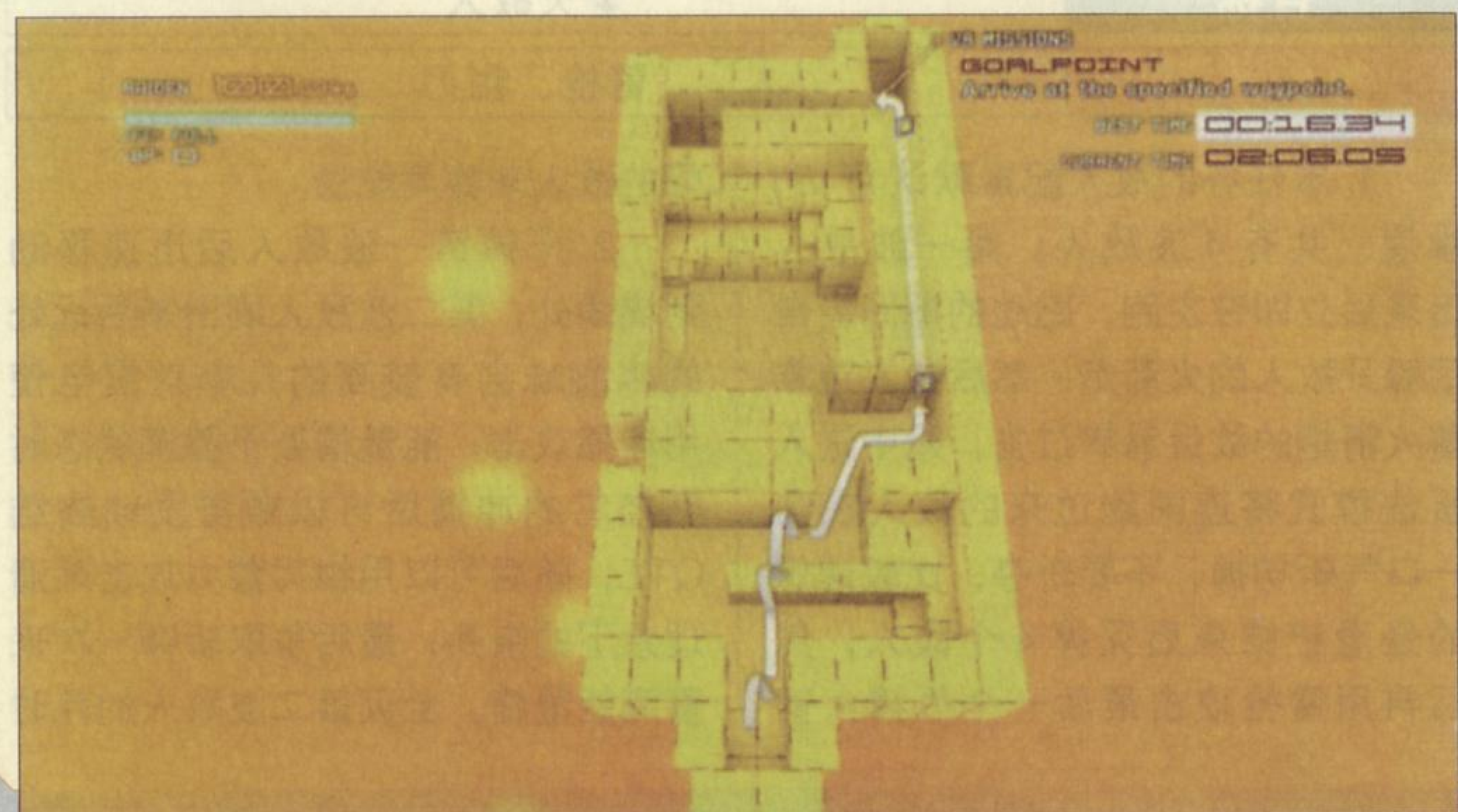
路线请参考地图，注意所有忍杀后都要用快速退出斩击模式的方法来节省时间。任务开始后立即右转疾走将第一个背对雷电的敌人忍杀掉，然后在一旁的转角处打开AR模式观察第二个敌人的动向，等他转身移动时疾走上前将其忍杀，然后再顺势疾走到第三、第四个敌人身后将它们干掉。注意往第五个敌人所在的地方移动时要贴着靠近敌人一侧的墙边疾走，否则会被他发现。搞定第五个敌人后要绕路去干掉最后一名敌人。



MISSION 09

目标	移动到指点地点
推荐武器	战术叉

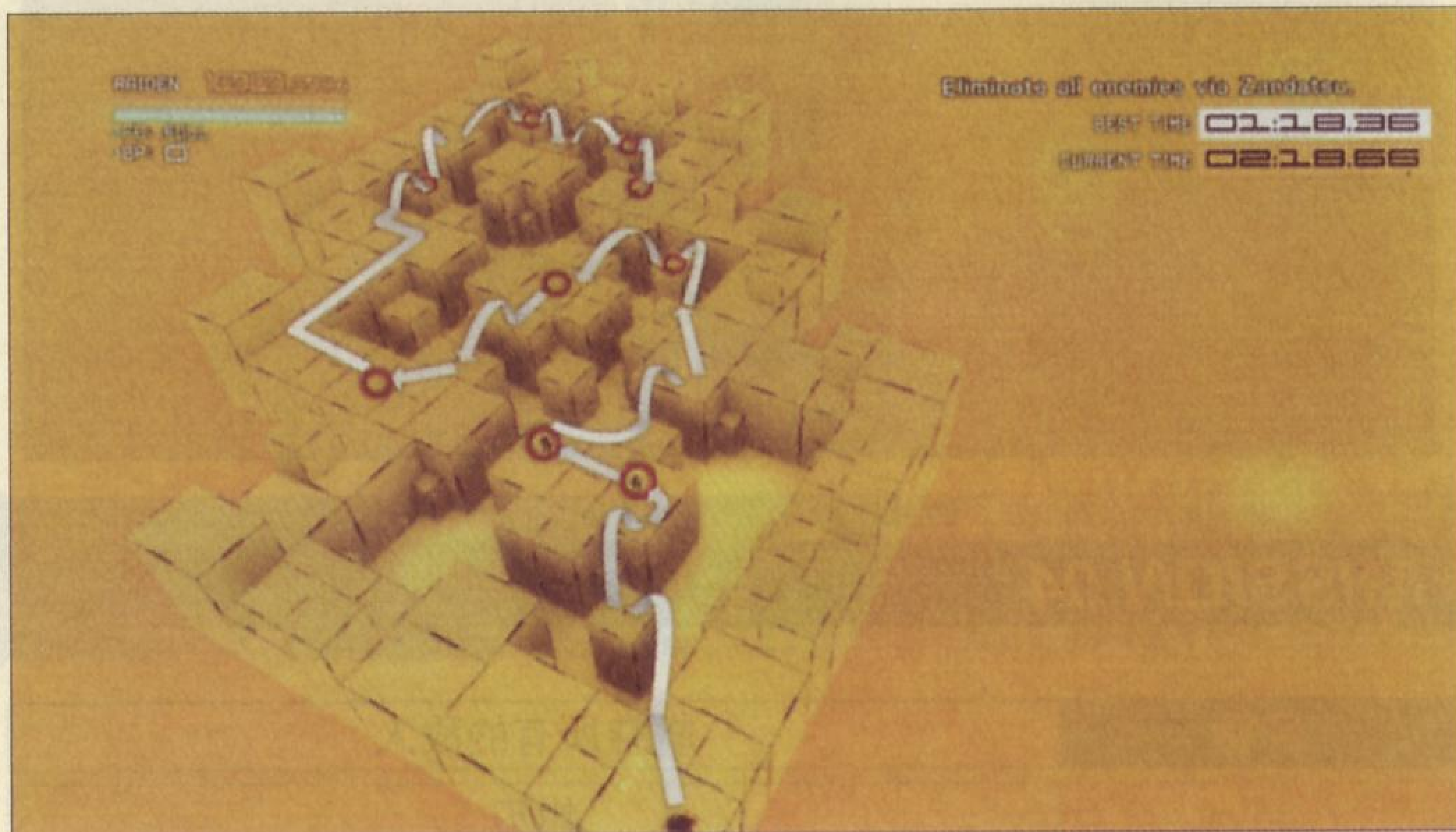
移动路线见图，全程都不用和敌人交手，任务开始后前冲跳跃，跳跃的过程中使用战术叉攻击对面高台上的仔月光将自己拉过去，然后从高台处往右前方跳跃，落地后疾走前进，疾走的时候要用弱攻击来避免被路上的仔月光偷袭。来到最右边将隐藏通道的门切开，通道里有3个手持火箭炮的敌兵，他们看到雷电后会开炮，只要能躲过他们的第一波攻击，那么随后只要一直疾走到尽头切开通道另一侧的门即可抵达终点。躲避火箭炮时建议算好提前量使用滑铲。



MISSION 10

目标	斩夺所有的敌人

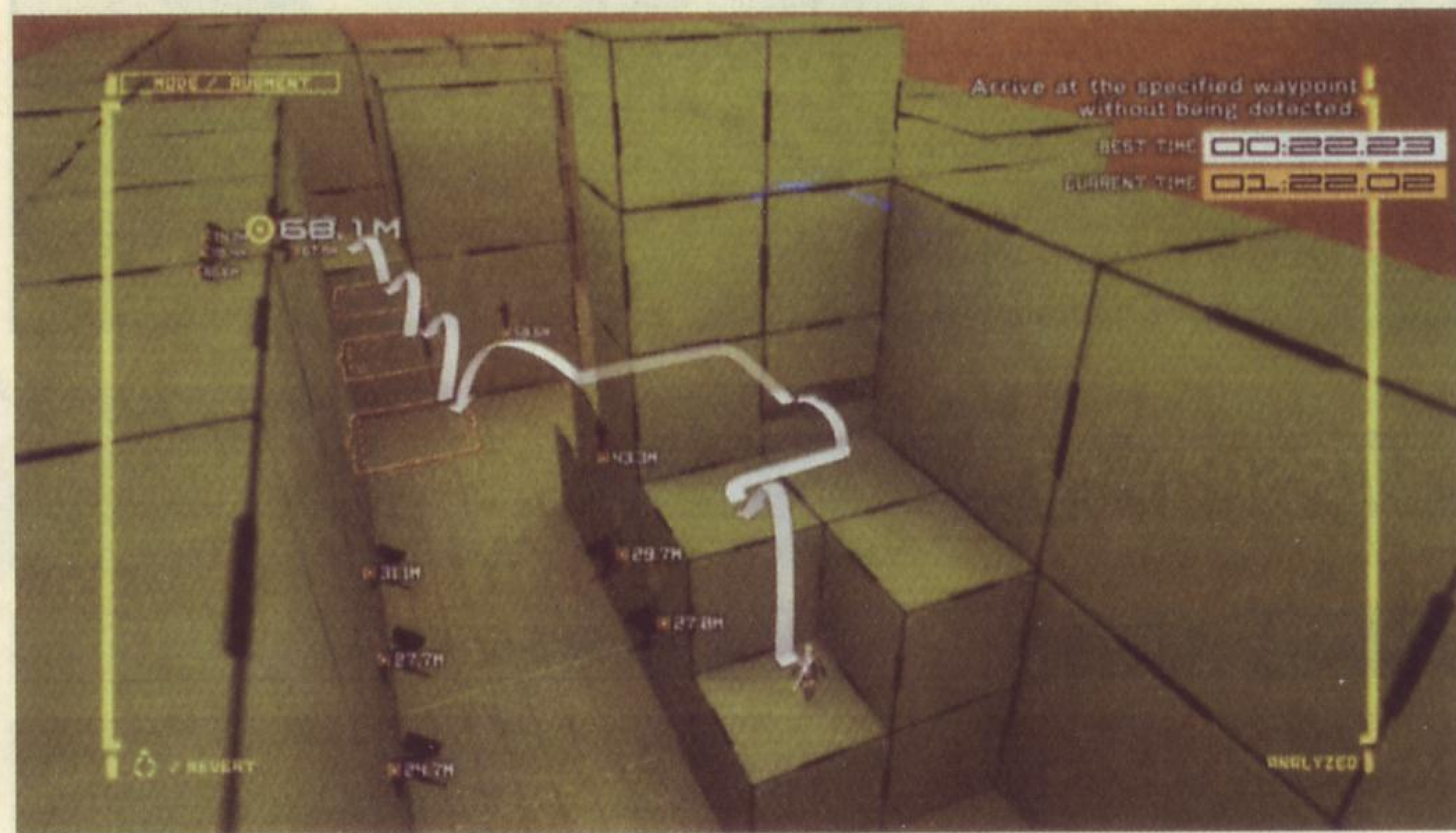
这里放出推荐的路线图供玩家参考，本任务的时间比较吃紧，想刷新第一名的记录有几个要点，第一点是靠近敌人后先用弱攻击砍敌人一下然后再进入斩击模式斩夺敌人，这样做的好处是弱攻击命中敌人时镜头会自动调整到方便接下来斩夺的位置；第二点是不能从上方的平台落到下面；最后一点是不能被持有火箭炮的敌兵命中，否则和落到下方一样会导致时间不足。



MISSION 11

目标	不被发现的前提下移动到指定地点

注意该任务中有数个隐藏的空中平台作为捷径供玩家使用，初次攻略时可以打开AR模式记一下平台的位置，之后就可以直接用疾走来跑过去。任务开始后打开AR模式，可以看到前方有敌兵，贴着靠近敌兵一侧的墙壁，等他移动过来后从他身后溜过去，注意他身后的两个监视摄像头，躲开摄像头前进，用疾走爬上前方的平台（参考图片），滑铲过狭缝后从隐藏的平台往左前方前进，落地后再贴着左侧的墙边前冲即可，如果顺利完成上述的一系列行动，那么在终点前的摄像头的红外线是刚好照不到左侧墙边的。

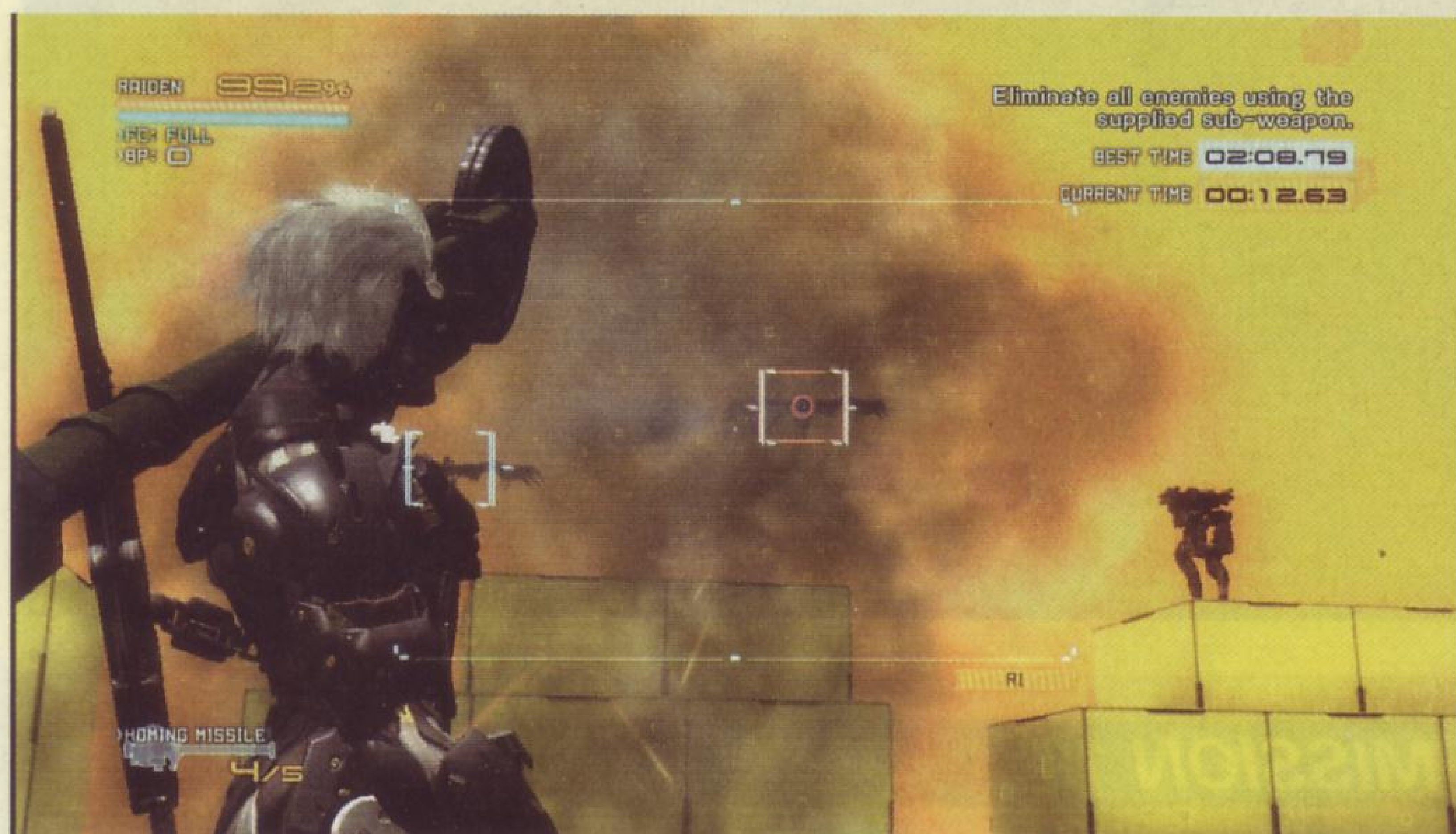




MISSION 12

目标	利用副武器全灭敌人

该任务其实没有太多的技术含量，因为时间比较充足，玩家只要站在毒刺的位置上不断发射飞弹就能将陆续刷出来的敌兵全部消灭，攻击飞行器的时候，如果它的下方是深渊，那么敌兵会直接摔死，否则敌兵落到平台上后还要补一发毒刺。



MISSION 13

目标	全灭敌人
推荐武器	战术叉

时间同样比较充足的一个任务，共有两波敌人，第一波全为飞行器，任务开始后先躲开飞行器的第一波攻击，然后就可以用战术叉将敌人逐个击破，最佳的打法是用战术叉靠近飞行器后进入斩击模式将其斩夺，然后如此循环即可。第二波敌人为两架直升飞机和4台飞行器，先击破所有飞行器，然后再回收场景里的毒刺来对付直升飞机，飞机被毒刺命中后会处于短暂的原地不动状态，此时就是用战术叉迅速靠近输出的好时机。



MISSION 14

目标	忍杀所有的敌人

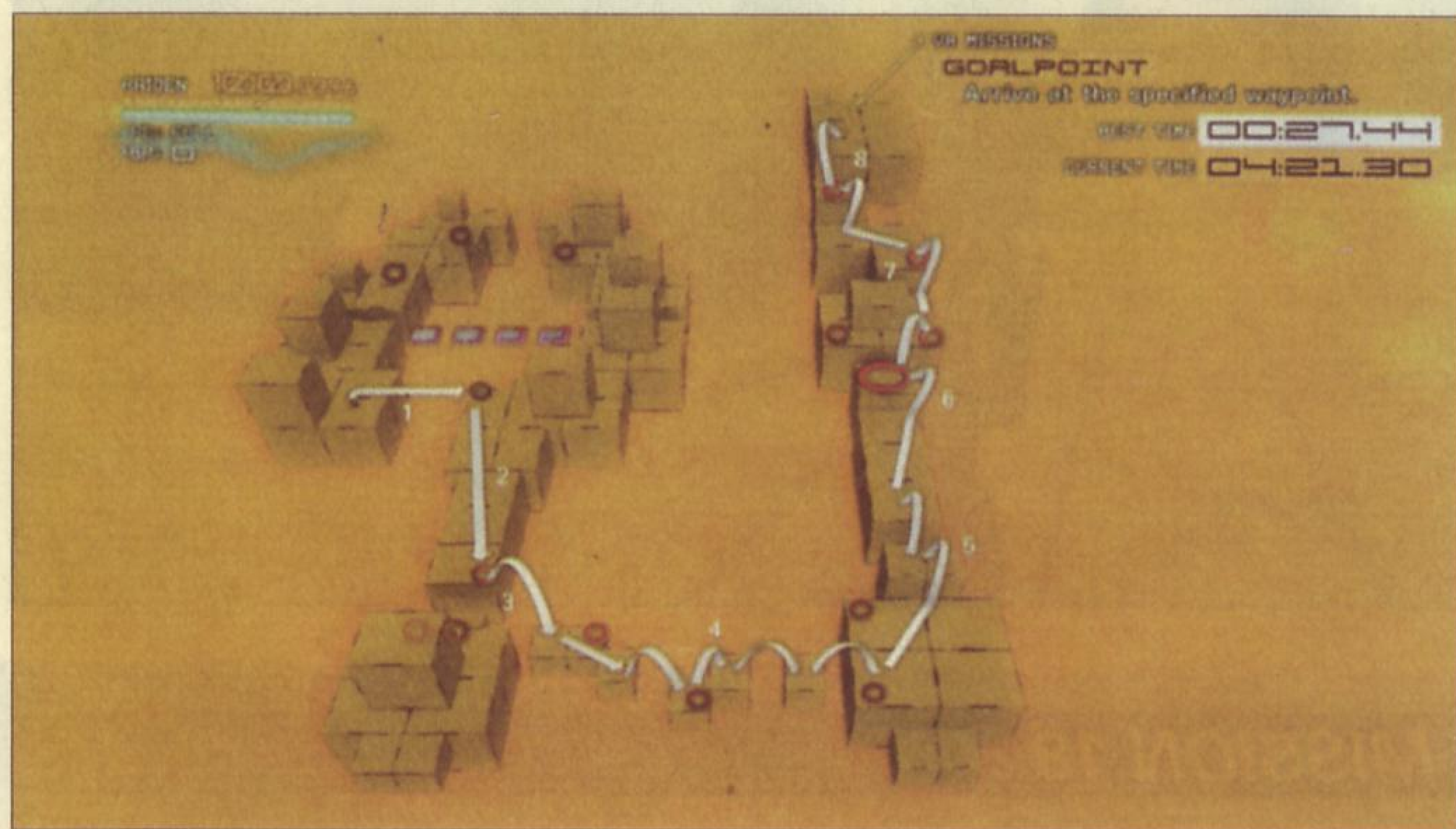
地图比较广阔的一个任务，移动路线请参考图片。任务开始后直接往前走跳到写有“Area Number A14”柱子后方的坑里，然后躲在左前方的柱子附近等第一只水蜘蛛移动过来将其忍杀。然后打开AR模式寻找第二只水蜘蛛所在的位置，从它后面追上去将其忍杀。随后头顶上方附近的月光会跳下来，顺势忍杀后登上附近的楼梯回到二楼，根据地图的路线移动到第二只月光必经之路的柱子旁边躲着，等它转身准备跳跃移动后将其忍杀。然后迅速落到一层根据路线图移动到二层，打开AR模式，等敌兵背对雷电时将其忍杀，此时时间应该在55秒左右，否则无法达成第一名的时间要求。最后移动到最后一名敌兵的上方将其忍杀即可。



MISSION 15

目标	移动到指定地点
推荐武器	战术叉

本任务的时间稍微吃紧，任务开始后立即右转使用战术叉将自己拉到对面，然后根据图片中的路线一路疾走到终点，期间的所有敌人都可以无视。注意个别平台之间的距离稍远，玩家需要主动跳过去而不是疾走，遇到无人机体堡垒（Grad）挡路的时候，直接从它的右边疾走爬上去即可，面对手持火箭炮的敌人时要活用滑铲躲避，不过就算被火箭炮炸到一次，只要不掉到平台下面，那还是有机会超过第一名成绩的。



MISSION 16

目标	全灭敌人

难度不高的任务，敌人共有6波，利用设置在场景的机枪可以轻松全灭敌人。前面两波敌人用机枪逐个击破即可，注意当敌人身上闪出橙色的光后即表示他已经挂掉，无需浪费子弹和时间。第3和4波敌人为顺序出现的仔月光小队，前一波会在场景右边刷出来，而后一波则在左边刷出。第5波全为皮厚血多的敌人，推荐的打法是先集中攻击任意一个敌人，将他射成眩晕状态后再换目标，如此重复来阻止他们的靠近。最后一波只有一个无人机体堡垒，它会高速移动，我方机枪在射击时的移动速度很慢，可以采取“停止射击→移动机枪→射击”的微操作来将枪口保持在敌人的身上。



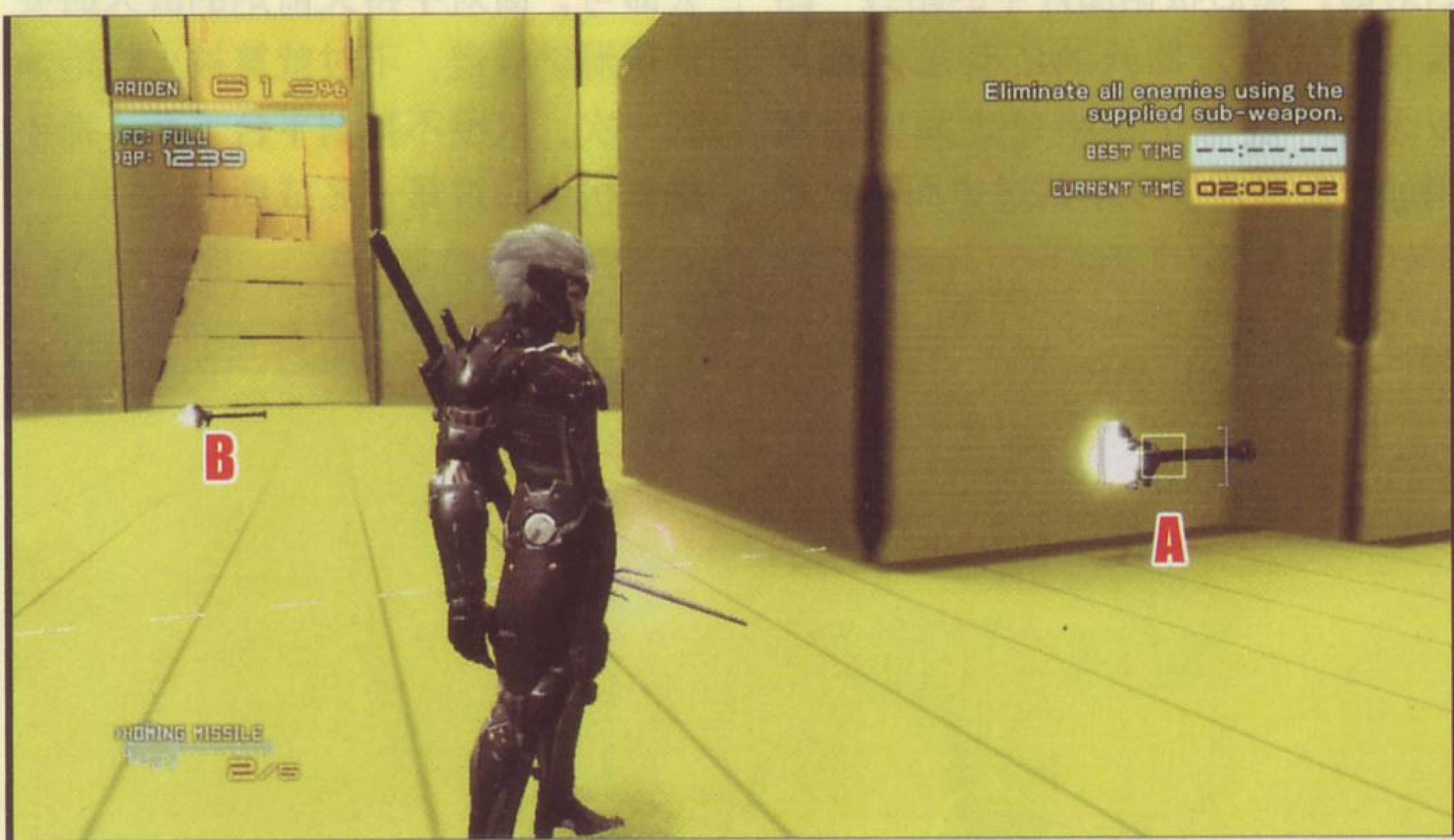
MISSION 17

目标	利用副武器全灭敌人

本任务分为三个战区，玩家需要杀光每个战区里的所有敌人后才能前往下一个区域。任务开始后立即移动到左前方毒刺无限刷新的地点，装备毒刺，然后等两个近战型的敌兵移动到掩体附近时用一发毒刺射击掩体，利用暴风将他们炸飞，随后再补刀，注意人形敌兵是两发毒刺即可干掉一个。搞定两名近战的敌人后再移动到场景中央左侧的毒刺刷新点将剩下的远程敌人干掉。接下来会在区域出口前刷出一堆敌人，站在毒刺刷新点上同样可以不费功夫地将他们全数击破。

随后阻隔在区域间的墙壁消失，斜坡上有4只逃跑的仔月光，一发毒刺将它们全灭，然后迅速来到图中A的地点，也就是毒刺刷新的地方，将左侧刷出来的近战双刀兵干掉，此时另一个双刀兵应该正在靠近雷电，稍微跑开一点转过身来将他干掉。站在A地点的好处是可以回收毒刺，此外也不用担心被上方的火箭炮兵偷袭。干掉两名双刀兵后将上方的两名火箭炮兵逐个击破，然后来到图中B的地点，另一个毒刺的刷新点，站在这里将区域里余下的仔月光全部击破。

来到最后一个区域前最好捡满毒刺和手雷，越过区域入口附近的白线后就会刷出来敌人，立即将全部手雷和毒刺往人多密集的地方丢，争取干掉或至少让两名非仔月光的敌人眩晕，副武器用完后跑到场内的刷新点回收，然后用游击战术将剩下的敌人消灭。



MISSION 18

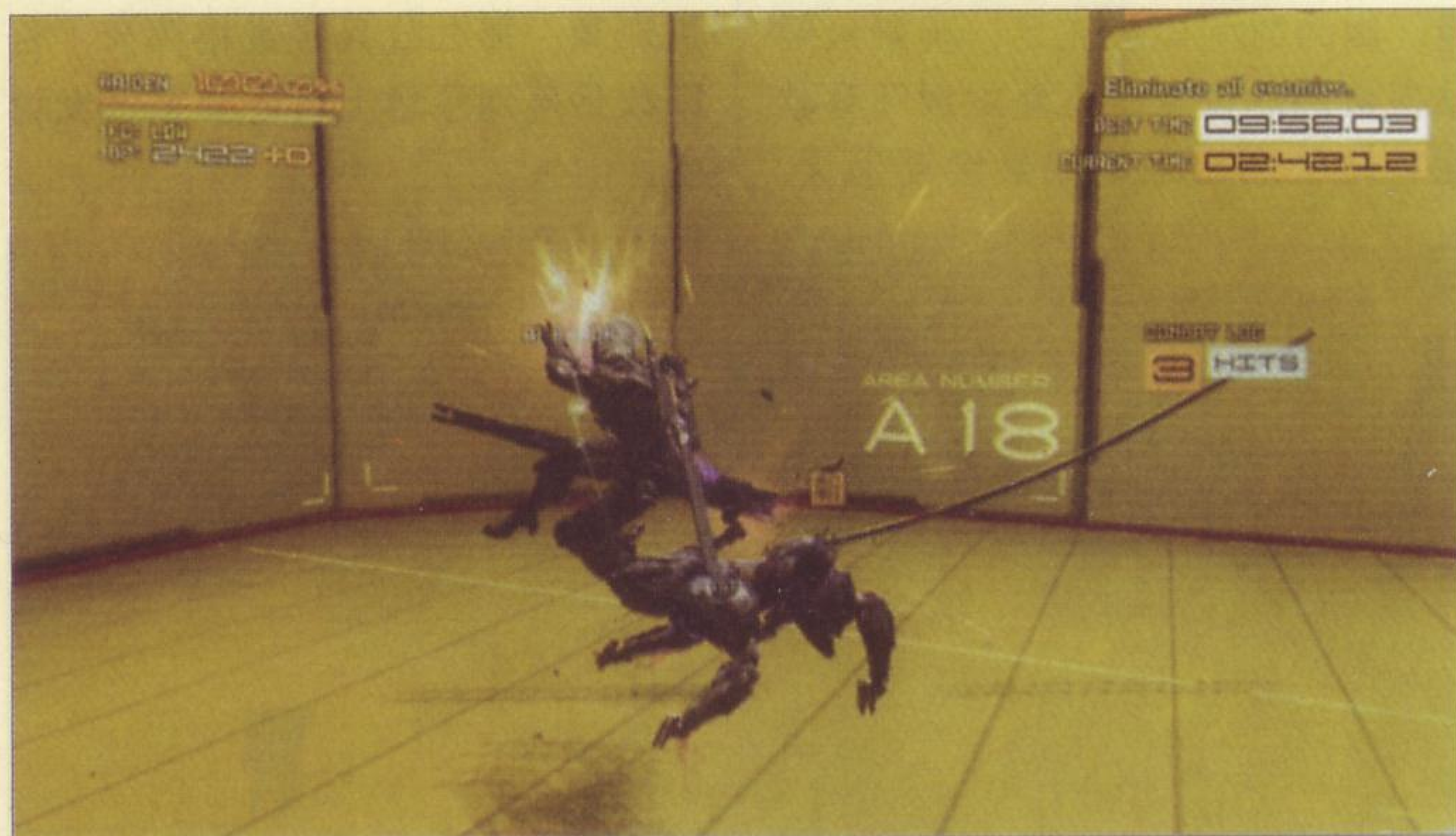
目标	全灭敌人
推荐武器	臂枪、钳刃、战术叉

任务中共有5波敌人，默认为R难度，敌人的一次攻击基本上就能要了雷电的命，时间非常充裕，因此比起进攻，此战中的防守意识更需要提高。第一波敌人为单只月光+一堆仔月光的组合，任务开始前换好臂枪，任务开始后直接用臂枪的范围攻击来牵制仔月光，此时月光要么使用冲撞要么跑来近身攻击，前者直接格挡后就可以触发终结QTE是最佳的情况，后者就要格挡住月光的攻击，尽量用及时格挡，虽然月光会后跳躲开雷电的自动反击，但区域里的仔月光有可能会卡着它让它跳不远，如此一来及时格挡后也能秒月光了。剩下的仔月光就用臂枪全数干掉吧，第一波敌人全灭时要求蓄满能量槽以应对接下来的战斗。另外也可以在任务开始后不断RESTART来凹月光的行动，凹到冲撞即可。

第二波会刷出两只猩猩和4个仔月光，第一波战斗结束后尽量站在远离两个猩猩的地方，并且是站在它们中间的位置，运气好的话它们会同时使出跳跃攻击，一次及时格挡就能同时将两只猩猩打晕，只打晕了一只也可以上前发动终结QTE，然后再对付剩下的一只，最后清理仔月光。

第三波敌人是本任务的难点所在，会刷出1条狗2个锤子兵和一些仔月光，优先对付行动迅速而且能秒雷电的狗，但要注意和仔月光以及锤子兵拉开距离，否则被偷袭的话容易来不及躲狗的攻击导致被秒。和狗周旋时要时刻保持将它锁定的状态，假如及时格挡后的反击能命中它，那么可以立即发动终结QTE将其击破。比较讨巧的打法是记住狗刷出来的位置，在全灭第二波敌人后，钳刃蓄力等狗刷出来后立即攻击，然后再顺势用钳刃的后两段攻击命中狗，三段判定全数命中的话也能将狗打晕然后直接用QTE秒掉。干掉狗后先清理仔月光，最后再对付行动缓慢的锤子兵。

第四波敌人是几只打酱油的仔月光，最后一波敌人是一台无人机体堡垒，战术叉蓄满电后可以轻松地将其固定住，然后上前输出，等它恢复过来后战术叉的电基本又蓄满了，剩下的你懂的。



MISSION 19

目标	斩夺所有的敌人
推荐武器	钳刃

此任务有三个区域，每个区域里有一波敌人，同样是需要全灭当前区域的敌人后才可以前往下一个区域。第一个区域里只有1条狗，任务开始前装备好钳刃，任务开始后钳刃三连击即可将其打晕发动终结QTE。

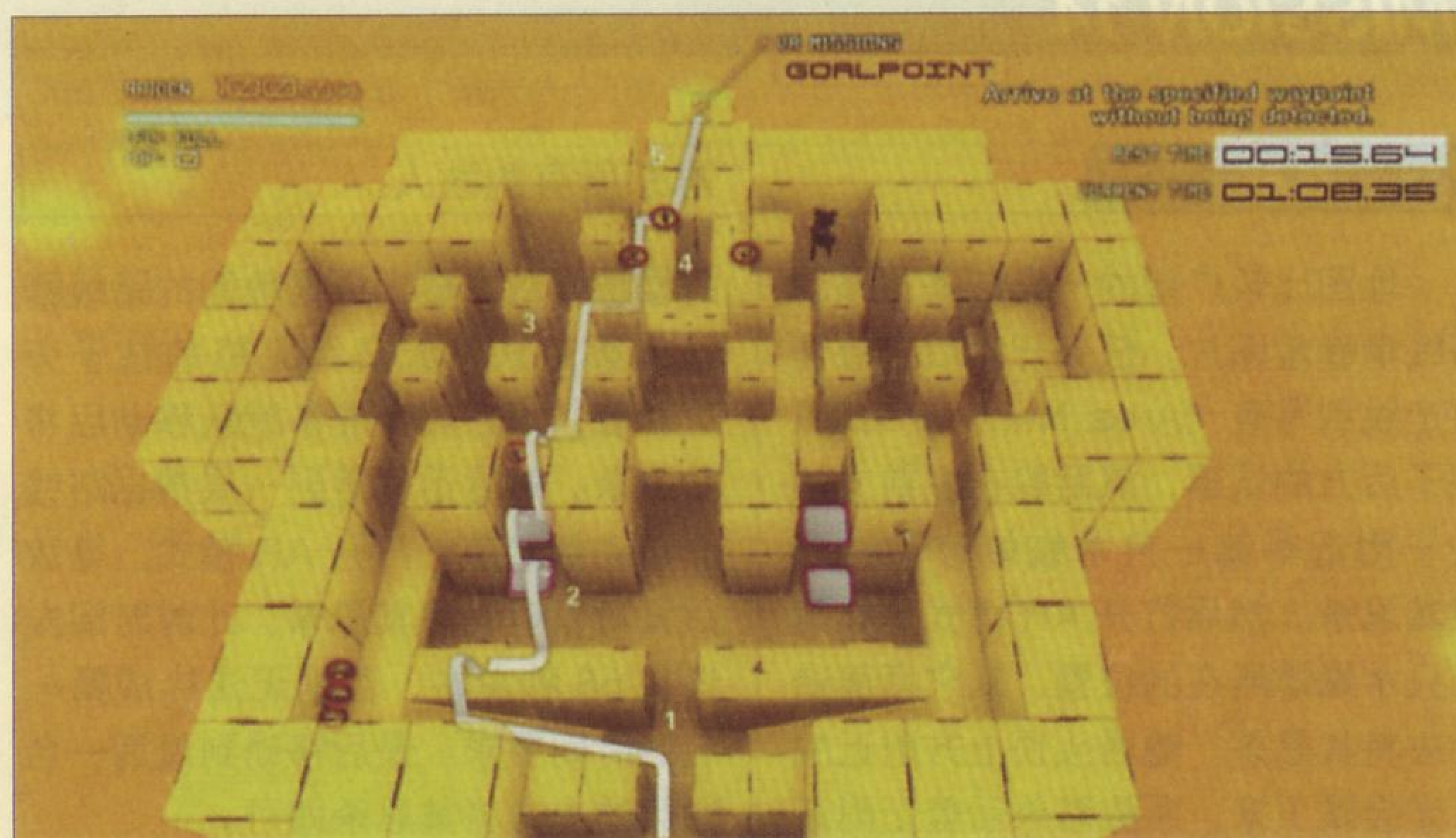
来到第二个区域后，不用管上方的狗，只要雷电不爬上去，那么它暂时是不会动的。先对付两个持刀的装甲兵，在远处钳刃蓄力等他们自己走过来，然后释放攻击保证同时命中两名装甲兵，然后顺势用钳刃后续的两段攻击追击，输出途中如果锤子兵已经靠近，那么就用攻防一体取消钳刃的硬直，远离锤子兵再对付跟过来的装甲兵。当装甲兵的任意一只手被打成蓝色状态后就可以利用及时格挡来将其秒杀了。解决掉两名装甲兵后上方的狗加入战斗，还是远离锤子兵，然后伺机用钳刃的三连击将狗打晕秒掉。最后再安逸地搞定两名苦苦相追的锤子兵。

最后一个区域里会同时刷出4条狗，不要慌，狗的攻击力和攻击意识都不高，利用跑位将它们隔离开来然后用钳刃逐个击破即可。

MISSION 20

目标	不被发现的前提下移动到指定地点

难度较低的一个任务，任务开始后根据图中提供的路线疾走到终点前有敌兵驻守的地方，期间会经过数个隐藏平台，停下来后打开AR模式观察敌兵，等他的头转向另一边后就迅速往终点进发吧，注意此时要尽量贴着左边走，因为路上还设有一个监视摄像头。





成就攻略

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★★★★☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	15 ~ 45 小时（视技巧而定）
有无会错过的成就	有
有无秘技	有（提前解锁高难度，意义不大）
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

全成就路线

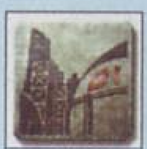
初次游玩本作时建议选择 N 难度来熟悉一下游戏的节奏，期间可以根据前文的流程收集指南将没有难度的收集要素全数取得，然后刷刷 BP 点数将可以强化的武器全部强化至上限。接下来开始进行二周目，注意千万不要选择标题菜单下的“NEW GAME”选项，否则系统会自动删除通关的进度，BP 点数、已购买的服装武器等要素会全数归档。选 CHAPTER 来选择需要攻略的关卡就可以了，如果对自己有信心，可以直接利用秘技将最高的 R 难度调出来，然后开始挑战各种高难度的成就，比如无伤干掉所有人类 BOSS、取得全章节的 S 评价等。最后，R 难度相关的成就全数取得后就可以挑战 VR 任务了，相信有了之前的基础，取得全 VR 任务第一名是难不倒大家的。如果打完 VR 任务还没取得全部成就，就对照一下后文的攻略看是不是漏了什么吧。注：不少成就的具体取得方法都可以参考流程收集部分。

流程相关



File R-00: Status - Closed 15点

成就说明：完成序章“Guard Duty”



File R-01: Status - Closed 15点

成就说明：完成第一章“Coup d'Etat”



File R-02: Status - Closed 15点

成就说明：完成第二章“Research Facility”



File R-03: Status - Closed 15点

成就说明：完成第三章“Mile High”



File R-04: Status - Closed 15点

成就说明：完成第四章“Hostile Takeover”



File R-05: Status - Closed 15点

成就说明：完成第五章“Escape From Denver”



File R-06: Status - Closed 15点

成就说明：完成第六章“Badlands Showdown”



File R-07: Status - Closed 15点

成就说明：完成第七章“Assassination Attempt”

对应章节特殊要求



Steel Tail 15点

成就说明：在序章中切断 BOSS Metal Gear Ray 的尾巴



No Flash Photography! 15点

成就说明：在第一章中破坏全部监视摄像头



Dwarf Raiden 15点

成就说明：在第二章中操控 Dwarf Gekko（仔月光）打倒区域里的全部敌兵



Love at First Sight 15点

成就说明：在第二章中操控仔月光时找到并与所有区域里的敌方仔月光互动



A Walk in the Dark 15点

成就说明：在第三章中不进入 AR 模式通过黑暗的地下通道



Menace to Society 5点

成就说明：在第四章中切断五重塔的顶端



Great Escape 20点

成就说明：在 7 分钟内完成第五章

获得方法：因为没有难度限制，所以可以选 E 难度，可以略过的战斗一律不打，配合强化至顶级的武器，时间是相当充裕的。



Surprise Attack! 20点

成就说明：第七章在不被发现的前提下中抵达目的地.

收集相关



Analysis Complete 20点

成就说明：解锁所有 VR 任务



Humanitarian Assistance 25点

成就说明：救出流程中的所有人质



Data Mining 20点

成就说明：取得所有数据盘



Peekaboo 20点

成就说明：找到所有的箱中人



A Big Fan of Lefties 20点

成就说明：取得所有特定敌人的左手



Tearing Away the Disguise 20点

成就说明：取在流程中找到并干掉全部人型仔月光

获得方法：5 个人型仔月光的位置请参考前文的流程收集部分。很多玩家表示全灭 5 个人型仔月光后没有取得成就，其实系统要求玩家从 File R-02 一直打到 File R-07，期间不能退出游戏或通过选择章节的方式来击破人型仔月光。没有取得此成就的玩家，建议选择 E 难度的 File R-02，然后一口气打到 R-07，期间击破所有的人型仔月光，如果满足了条件，那么在击破最后一个人型仔月光时就会立即取得成就。

战斗相关



Datsu Right 15点

成就说明：在流程中累计使用 50 次斩夺



What Doesn't Kill You... 20点

成就说明：流程中在 1 分钟内累计格挡 10 次



Assassin Behind Closed Doors 15点

成就说明：在流程中累计使用 30 次忍杀



You Don't Run from Chance 15点

成就说明：流程中累计使用 50 次 QTE（Chance Attack）击杀敌人



A Lover, Not a Fighter 20点

成就说明：流程中累计达成 10

场无杀害战斗
获得方法：建议根据前文的解锁要素一览取得 High-Frequency Wooden Sword 这把武器，然后选择低难度且靠前一些的关卡，利用敌人比较少的战点反复刷几次就能满足成就条件了。



Assault with a Deadly Weapon 20点

成就说明：在斩击模式中一击斩断三个敌人



Rip 'Em Apart! 15点

成就说明：流程中以切割累计杀死 100 个敌人
获得方法：进入斩击模式刷一些可以一刀毙命的普通杂兵即可。

杀敌数相关



Anti-Cyborg Sentiment 5 点

成就说明：流程中累计干掉 100 个杂兵



The Bigger They Are... 10点

成就说明：流程中累计干掉 100 个强化杂兵



Demilitarized Zone 15点

成就说明：流程中累计干掉 100 个手持锤子的高级杂兵



Herpetophobia 20点

成就说明：流程中累计干掉 10 台 Gekko（月光）



Silverback 15点

成就说明：流程中累计干掉 10 个 Mastiff（即 File R-02 中的猩猩型敌人）



Extinction Level Event 20点

成就说明：流程中累计干掉 10 台 Raptor（File R-02 中围攻少年的那种敌人）



Pond Scum 20点

成就说明：流程中累计干掉 5 台 Vodomjerka（File R-02 中在巡逻的水蜘蛛）



Wolf Hunter 20点

成就说明：流程中累计干掉 10 台 Fenrir（狗型敌人）



Slider Strike 15 点

成就说明：流程中累计干掉 10 台 Slider（杂兵装备在背后的无人滑翔兵器）



Jumping the Shark 20点

成就说明：流程中累计干掉 10 台 Hammerhead（直升飞机）



Looking Out for the Little Guys 5 点

成就说明：流程中累计干掉 30 个仔月光

杂项成就



Amateur Radio Operator 50点

成就说明：在通信菜单中收听大部分的通信对话
获得方法：游戏中共有 540 条左右的通信对话，而想取得这个成就，玩家就必须收听至少 400 条以上通信，每次进入通信菜单收听同伴们的对话时可以按 Y 键快进，直到他们开始重复说同样的内容为止再换另一个同伴对话。新的对话会在以下几种场合中刷新：关卡开始时、自动存盘点后、评价战斗开始后、BOSS 战时（不同阶段也算）、解救人质后、出现新敌人时、同伴来电后、抵达新的区域或场景时。注意每次和全部同伴对话到他们开始重复之前的话时，再和 Courtney 对话手动保存一下进度。



Ich Liebe Kapitalismus! 20点

成就说明：购买 CUSTOMIZE 界面里的所有要素
获得方法：不少要素都需要满足特定的条件后才会解锁，具体方法请参考前文的解锁要素一览以及刷 BP 点数的部分。另外 CUSTOMIZE 界面里的武器等要素，只需购买即可，无需升至顶级。



Becoming a Lightning God 50点

成就说明：以 Revengeance 难度全 S 评价完成故事模式
获得方法：本作中难度前三的成就之一。要求是在流程中所有评价战斗包括 BOSS 战中取得 S 评价，想满足这个条件，玩家需要做好以下的准备：1. 大量的战斗练习以耐心；2. 将假发以及强力武器全数入手并提升至顶级；3. 熟悉敌人的行动规律并最大限度地使用及时格挡来化解敌人的招数；4. 非 BOSS 战的评价战斗中尽量取得无伤来为 S 每个战点的 S 评价添砖加瓦；5. 每场战斗后如果没有刷出 S 评价，那么赶在自动存盘点出现之前选择 RESTART 重新挑战。

隐藏成就



Prodigal Murderer 30点

成就说明：在困难或更上级难度中无伤击败 Mistral



Genius Destroyer 30点

成就说明：在困难或更上级难度中无伤击败 Monsoon



Truly Human 30点

成就说明：在困难或更上级难度中无伤击败 Sundowner



Chosen by History 30点

成就说明：在困难或更上级难度中无伤击败 Sam



The Politics of Silencing Foes 30点

成就说明：在困难或更上级难度中无伤击败 Armstrong

VR 任务相关



VR Master 30点

成就说明：完成所有 VR 任务



Virtually a God 50点

成就说明：在所有 VR 任务中取得第一名
获得方法：具体的打法在前文的 VR 任务部分中已经提过，这里就不再重复了。



TOMB RAIDER



古墓丽影	Square Enix	动作冒险
X360 Tomb Raider		繁体中文版
2013年3月5日	1人	1590新台币
无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

这是一作新老玩家都不能错过的《古墓丽影》，劳拉在性格、形象等各方面都颠覆以往，但魅力不减反增。《古墓丽影》可以说是给许多正处在困境中的知名系列树立了一个好榜样，想要打造出叫好又叫座的“新起点”并非不可能，关键看制作方怎么思考、怎么行动。

本作单机部分的成就几乎没有什么难度，几个可能会错过的成就只要提前注意尽早解开就没事了。至于多人模式中的成就，在游戏发售前大家都以为满级是最耗时的一个成就了，直到后来才明白，隐藏在“购买全角色和装备”的成就中居然有个到3转58级才会解锁的角色。不过，不幸中的万幸是，这个成就可以用BUG来解锁。到截稿为止，游戏的版本为1.02，这个BUG还可以利用，还没有解锁这个成就的朋友们要赶紧了。本攻略网战部分的“快速升级赚钱指南”由纱迦提供。

文 铃 协力 纱迦 美编 NINA

按键操作

X360	作用
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角移动
十字键	武器切换/瞄准状态中的弹药类型或配件切换（部分武器）
A键	跳跃
X键	动作键/上弹
Y键	近身攻击/终结技
B键	闪避/翻滚
LB键	求生本能
RB键	辅助射击方式
LT键	瞄准
RT键	射击
LS键	换肩
RS键	精确瞄准
BACK	地图
START	暂停菜单

探险家必备冒险常识

存档与通关

本作采用的是自动存档，整个流程中的存档点非常多，即使挂掉了也不会退到太远的位置。劳拉在岛上的冒险是一个完整的故事，因此不存在章节概念。本作有三个档位，通关后如果读取通关档，就会进入岛屿的自由探索模式，劳拉可以利用营地传送系统快速移动到指定区域，尽快完成未完成的收集和挑战。另外，如果玩家在岛上自由冒险时，不确定刚才的进度是否有储存，只要进入营地，再迅速退出，屏幕右下角就会出现“TR”字样，这就证明当前进度已经储存无误。

生存探索篇

营地

营地分布在岛上的各个区域，分为日将营地和基地营两种，其中日间营地可以购买技能和升级武器，而基地营比日间营地多一个快速移动的功能。营地虽然作为要素之一在地图的右侧显示，但实际上是不会错过的，因为它们基本都位于劳拉流程的必经之路上，而且接近到一定距离就自动解锁并更新在大地图上。通关后可能有部分营地处于未发现的状态，那是因为有些营地是在支线古墓中的，只要完成这些古墓，那么就没有漏掉的营地了。购买了DLC服装的玩家在营地即可选择换装。



劳拉的能力



本作中劳拉的能力随着流程逐步增长，这也是游戏代入感部分做得很好的一个细节表现。刚到岛上的劳拉比较弱小，不仅探索的能力有限，战斗力也较低，被敌人近身后都只能勉强推开，完全没有近身攻击的能力，这一境况从中期开始会有明显改善，往后的劳拉就是越来越强大了。要想学习新技能就要获得技能点，要取得技能点就得积累经验值。经验值的获得方式有许多，劳拉推进流程进度可以获得经验值，狩猎或杀敌也能不同程度获得经验。每当玩家获得了一个技能点，在游戏中都会有明显的提示，各位只要到达营地并购买升级就行了。另外，并不是有足够的技能点就能随便买技能的，劳拉需要购买当前阶段的技能到一定数量，下一个分级的技能才会解锁，部分技能还有前置技能的要求，不过总的来说算是非常直观的。

求生本能

求生本能是劳拉的一项特殊能力，其作用比较类似与一些游戏中的流程提示。使用求生本能没有任何限制，它可以用来提示主线目的地、行程途中的关键点、解谜的关键点等等。与其他游戏不同的是，求生本能也是可以通过购入能力来强化的，强化后的求生本能可以用来寻找任何身边的要素，连身边的收集都可以隔墙高亮显示。

技能分类	技能名称	技能作用
生还者升级	动物本能	使用求生本能时动物和食物会高亮显示。
	求生专家	搜刮动物尸体和食物储藏处会赚取额外经验值。
	进阶搜掠	从木箱和其他来源获取额外残料。
	捡骨者	搜刮动物尸体时获取残料。
	取回箭矢	从用弓箭杀死的敌人和动物尸体上取回箭矢。
	搜掠	搜刮敌人尸体时取得额外弹药。
	攀爬者的灵敏度	强行落地时按闪避键可减轻受到的伤害，也可加快攀爬速度。
	定向越野	使用求生本能时，附近的收集品即使隔着墙壁也会高亮显示。
	制图术	所有分支古墓和宝物地图的位置都会显示在地图上。
猎人升级	稳定射击	保持弓箭蓄力状态的时间延长两倍。
	弹药容量	所有武器能携带的弹药总数上升。
	携带能力升级	所有武器能携带的弹药总数达到最大。
	熟练的杀手	爆头、终结技、暗杀杀敌会得更多经验值。
	专精用弓	准星升级，增加弓箭专属的终结技并获得更多经验。
	专精手枪	准星升级，增加手枪专属的终结技并获得更多经验。
	专精步枪	增加步枪专属终结技并获得更多经验。
	专精霰弹枪	增加霰弹枪专属终结技并获得更多经验。
斗士升级	耐得住痛	死前能够承受较多伤害。
	诡计	按下闪避键后，再迅速按近身攻击键可向敌人投掷土石。
	斧头攻击	习得用登山斧进行近身攻击的能力。
	专精用斧	能用登山斧发动终结技。
	闪避反击	闪避敌人的攻击后根据QTE提示让敌人“膝盖中箭”，制造发动终结技的机会。
	闪避杀敌	闪避敌人的攻击后根据QTE提示直接杀死未戴头盔的敌人。
	精通闪避杀敌	闪避杀敌的出现几率更高。

工具与武器

劳拉使用的工具和武器在游戏中都是随流程获得，不会错过。初始状态的工具和武器性能并不是最好的，它们会随流程或通过购买升级来逐步完善。火在游戏中是一项非常重要的元素，初期劳拉只会用火把从已有的火源处取火，中期获得打火石、打火机后就能随时快速点火了，想烧什么也能随意烧。

游戏中的武器也是逐步被改造增强，届时名称和外观也会发生变化，部分武器对应第二种攻击方式或其他小配件，这个都是通过流程解锁、改造部件获取、购买升级来实现，凡是关于武器的重要技巧，系统都会有教学。如果发现自己手上的武器在营地处显示的升级完成度还很低，但可选择的升级项目已经全部购买，那么就证明是要找足相关改造部件后才能继续升级。升级武器需要用到残料，这些残料的主要获得方式是从岛上的木箱、铁箱、甚至古墓的宝箱中获得。劳拉在习得了相应的能力后，从动物尸体和敌人尸体身上都能获得残料。

残料的重要作用

残料不仅是游戏中升级武器的必要物品，就连武器基本改造部件的零件也与残料的拾取有重要联系。劳拉捡到的武器一般都是初始状态，可以购买的升级项目也有限，玩家要想购买更多的武器升级，就必须找到对应武器的改造部件。本作中的改造部件并不是固定放在某个位置，而是在拾取残料的过程中自动获得，玩家要想尽快获得改造部件来升级武器，就得多搜刮存放残料的各种箱子，甚至敌人和动物的尸体，这样才能加快获得配件的速度。因此游戏中只要是可以获得残料的途径，各位就千万不要放过。

收集与挑战

本作的收集品有三种，分别是定位秘宝、遗物、文献，它们被分散在岛上各处，除了文献资料的内容对剧情起到补完作用外，其他两者都可以算作是纯收集，拾取它们均会增加经验值。部分遗物在特写界面能通过转动右摇杆来发现额外的信息，具体是否有额外信息，可以看特写界面的左侧是否有相关提示，如果找到额外信息能增加经验值，如果没有发现的话也不会有什么损失。倘若仅靠玩家肉眼来寻找这些收集肯定是有难度的，不过好在系统给玩家提供了诸多的便利：首先劳拉的技能升级后，附近一定范围内的收集品都会高亮显示，有些穿墙也能看到；其次玩家可以通过拾取区域宝物地图的方式，直接从地图上看到各个收集品的位置，对于没拿到的收集品可以自定义标记（蓝色），此时主线任务提示的金色光线将会变成蓝色，玩家可以利用求生本能快速定位自己想要取得的收集。

挑战共有十三个，每个区域的挑战相对独立，同一区域中最多有两个挑战。挑战的完成与收集品的寻找有着完全不同的待遇，具体体现在地图上几乎没有什么关于挑战的提示，玩家平时只能在地图的区域显示位置看到相应挑战的名称和对应内容的数量，但无法查看挑战的具体要求，而这些挑战名往往参考性很有限，一般来说只有碰巧完成了一个才会知道到底是要干什么。后文有详细的全挑战图文挑战指南，因此此处不再过多阐述。

分支古墓与宝物地图

本作中的分支古墓不是主线强制完成，不过在日后探索岛屿的过程中迟早是要做完的。每个分支古墓都是先从隐藏的入口进入，再走一段路到达墓穴主区域，解谜后便能到达宝箱所在的位置。开启大宝箱是完成分支古墓的标志，并能获得区域宝物地图和一定的残料，还有可能获得武器的改造部件。

宝物地图的取得关系到收集品具体位置在地图上的显示，宝物地图要么在古墓，要么就被放在岛上固定的位置，一般来说一张宝物地图显示不等数量的收集品，拿到全部宝物地图后，全部的收集品都会显示出来。宝物地图在游戏初期甚至和其他收集品一样难找，不过在劳拉升级了相应的技能后，古墓入口和宝物地图的位置都会显示在地图上，这么一来除了挑战之外的所有收集要素信息都能在游戏中查看。



惨烈战斗篇

敌人对抗指南

本作的战斗比较真实，不管选择的是什么难度，劳拉在没有掩体掩护的情况下随便吃敌人一排子弹就被击毙了，因此每次遇到敌人除非有很大把握速杀或暗杀，否则只要开战就先找掩体。战斗的原则是不能冲太快，尽量避免被敌人近身，特别是在敌人兵种齐全的情况下，因此快速削减敌人数量也是非常重要的。许多区域的敌人都是走一点出一点，因此推进不宜太快。在地形极为复杂的位置和敌人周旋，要看准下一个掩体才能往前，如果不确定是不是有敌人蹲在掩体后面不动，可以出掩体晃一圈再赶紧回来，引诱敌人开枪，特别是在一些恶战区域，不想重来的务必谨慎。由于游戏中有投掷炸弹和燃烧弹的士兵，而且他们扔得相当准，所以跑位要灵活。重型士兵和其他敌人一起出现时，先搞定其他人，再用闪避反击专心与之对抗。



近战兵

除了一开始就拿刀冲过来的士兵之外，其他一些例如弓箭兵的敌人也会在劳拉接近到一定距离时拿出武器来近战，初期劳拉没有近身攻击，被近身后就跑着打，必须保持距离。后期习得闪避反击相关的技能后可以迎面冲上去，主动为发动闪避反击提供机会。中期对于身上没有什么盔甲的近战兵，在敌人不太多的情况下可以挥斧子直接砍，但后期很可能被敌人闪避或被敌人的盔甲或武器把自己的攻击弹开，因此还是闪避反击比较好，或者近距离用霰弹枪直接轰头。

投掷兵

投掷兵是比较烦人的类型，他们最讨厌的地方在于有强迫劳拉离开掩体的能力。如果有可能的话，投掷兵绝对是尽快消灭的好，距离相对远的时候攻击他们可能会造成他们要投掷的武器掉落，从而伤害到他们自己。被投掷兵近身后比较危险，特别是投掷炸弹的敌人，因为他们被攻击到后掉落炸弹的几率非常高，此时必须拉开一定距离再出手，否则会让劳拉受到波及。

盾牌兵

从正面对盾牌兵发动攻击是无效的，对付它们的最有效办法是闪避反击，没盔甲的可以速杀，有盔甲一层层破甲就行了。没有学会闪避反击的时候，可以故意冲上前去引诱其出招，再闪避开，趁对方在攻击硬直中时用强力武器造成大伤害。另外对付盾牌兵还有一种快捷的方法就是将其引到炸药桶附近，再引爆炸药桶，因为盾牌兵的行进速度往往很慢，所以比较好控制。后期还有部分拿长刀的重装士兵，他们的对抗方法和盾牌兵差不多，闪避反击依旧好用，只是在有把握的情况下，用霰弹枪直接轰他们的脑袋也是可以的。

日本武士

武士们不会用枪，他们的兵种与普通敌人相比也差不太多，只不过他们的盔甲一般都比较厚，近身攻击力相当高，因此要特别小心。闪避反击是对付他们的好方法，但被围的时候一定要先逃出去，因为劳拉扛不住武士几刀。总之，除非敌人落单或相互之间距离较远，否则一定要拉开距离打。



劳拉的首次冒险

本作没有章节概念，劳拉的这场探险是一个完整的故事，大部分区域在主线流程中不用“回头”，所以攻略的撰写以区域为标准来划分。由于本作求生本能系统十分贴心，找路基本不成问题，战斗的难度并不是很高，再加上还有前文的生存与战斗技巧指南，因此流程攻略的撰写方式采用讲述区域难点战斗和解谜。

本作的收集数量庞大但相对独立，导航系统也做得很细，而且游戏的设定本身也是提倡玩家“在获得了更好的装备和能力后，再回头去完成支线古墓和探索”，所以各位在走主线的时候基本不需要有什么顾忌，放心打下去就是了，挑战和收集可以日后再来补完。另外，游戏通关后再选择“继续游戏”，劳拉就会进入到自由世界的探险状态，此时岛上的部分区域还是会有敌人，只是数量大不如之前。

特别提示：对于成就饭来说，开始游戏前要明白本作有五个容易错过的成就，其中“话匣子”的要求与主线流程息息相关，是严格意义上的会错过成就，而“炸药还是爆炸了”、“过来这里！”、“经典失误”和“神枪手”四个成就则是因为通关后敌人数量过少，很难满足上述成就中的要求，因此通关后再来解锁它们会相当困难。为了让各位在一个周目里拿到全部的单机成就，文中有注明推荐解锁后面四个成就的位置。至于“话匣子”，由于要求点比较分散，而且有剧透内容，因此其解锁条件会被放在流程攻略末尾的部分，不想错过此成就的玩家在开始游戏前一定要移步相关位置查看条件，以免因一时疏忽错过最早的对话触发点。

拾荒者藏身处

脱出的部分没有什么难点，这个部分关键在于熟悉游戏氛围和QTE的风格。在惟一的一处解谜地点，劳拉需要先用火把将扯住升降梯的两根木柱都烧掉，然后多点燃几个水中的箱子，它们会被水中的钢筋水泥挡住，此时劳拉跳上升降梯，直到燃烧的木箱都被倒入右上方的铁箱，再过去把铁箱撞一下。洞穴快要塌掉的时候，后期有连串QTE。



沿岸森林

沿岸峭壁区域流程很短，顺着路直走就行了，因此不过多阐述，进入沿岸森林后开始有收集要素。填饱肚子后回营地建议优先升级“取回箭矢”技能，能缓解初期弹药紧缺的状况。被捕兽夹夹住时不必太过惊慌，因为解决掉狼只要一箭，而且有慢镜头辅助。当系统要求强制我们强化斧头的时候，只需要拿到50残料就行了，完成后去营地将其升级，如果想的话，可以把之前没打开的大箱子开一下，里面有一些残料。

山中寺庙

剧情过后的部分如果失误就是即死，这个部分要利用掩体（系统自动进掩体），不要被敌人看到，由于劳拉只有一种移动速度因此不必担心会被听到脚步声。整个过程的技巧是找没人看到的路走，大胆从敌人身后经过，看到手电筒的光就躲躲，确认没问题再移动。值得一提的是，这个部分可以开启本能来找路。QTE部分全是即死，不过按键都是固定的。

首次使用暗杀的区域不算难，但到达最上层后要注意，这里触发警报的话敌人有点多，燃烧瓶也不太好躲避。可以先尝试往对面墙上射击弓箭的方法吸引其他敌人注意，秒掉位于左侧中央的敌人，其他敌人也可以用这种方法分开处理。如果暴露的话，赶紧换手枪削减敌人数量，看到燃烧瓶及时跳开。

山中村落

去取背包的路上可以看到类似于解谜的场景，不过这里由于我们装备的缺失，大部分行动都无法进行，因此建议先赶路，从飞机残骸处去目标山洞。

基地入口

从滑索上落地就会遭遇大量敌人，马上用手枪秒掉扔燃烧瓶的家伙，接着便是朝劳拉走过来的使用近身攻击的敌人，此时劳拉还未能掌握什么近身攻击技能，被近身相当危险。探照灯处，先杀控制探照灯的敌人，然后再配合吸引注意力等手段把左边的敌人都清光，最后剩下的右边那个走过去暗杀。进入建筑后最好不要暴露，如果敌人已经近身，可以按近身攻击键将其勉强推开。

山中基地

两名敌人正在搬运炸药桶，一发弓箭可以秒掉两人，剩下一个就好解决了，这里空间狭窄，不要让敌人近身。被困后立刻回头从进来的通风口爬出去，并把台灯从通风口扔进去，静观好戏。拿到步枪后马上有恶战，慢镜头可以先打灯，避免自己看不清，结束后马上进入右侧掩体，把准备近身的敌人收拾掉，后面就可以慢慢打了。

基地外部

在营地处把“诡技”学了，接下来过桥后会遇到一连串的战斗，这里的关键是不要推进太快，敌人不是一口气出完的，打到没人再往前走，否则会让自己陷入困境，想从滑索上滑过来的敌人直接上手枪击落。由于此处尚未习得相关技能，因此盾牌兵要用闪避其攻击后立刻用手枪点射的方法，他从硬直中恢复后停止射击，再次进行闪避即可。获得打火石后，出去把燃料点燃就行了。

峭壁处的村落

被陷阱吊起来后视角会颠倒，尽量快速将敌人爆头，如果做不到就快速连射，一旦被敌人近身劳拉就没有活路了。获得绳索后可以将其组合在弓箭上射出，之前许多被绳子捆住的地方都有解法了。另外，为了达成“过来这里！”，此处的敌人尽量都用绳索扯下来（有绳子的掩体是可以破坏的）。



峡谷寺院



返回山中村落和山中隘口的路上没有太大困难，因此不过多阐述。捡到霰弹枪后会遭遇不少敌人，不过此时我们应该已经掌握了近身攻击，而他们大多是近身攻击党，因此这里只要动作敏捷点就不成问题。清光敌人后拉动场景中的大钟把门撞开。往前走会遇到吊钟和风力组合的谜题，先开启一边的窗户，站在原地转身拉小钟，撞断对面的木柱，再将这扇窗户关掉，去打开另外一扇，还是转身拉小钟，之后会出现大批敌人。这些敌人大多进行近身攻击，其中一名直接抡斧子几乎伤不到他，而且其头部还有护具，理论上是先闪避再找破绽，不过由于这里敌人太多，因此上霰弹枪连续命中其头部即可。全灭敌人后打开两扇窗户，站在正中央拉动小钟。

山中村落＆下坡路

山中村落的部分只需要注意这个位置：在几个敌人站在爆炸物附近的时候，如果通过射击灯的方式引发爆炸，那么会有大批敌人从左侧山路冲上来，这时如果使用换肩能轻松虐杀敌人。

下坡路的部分难在即死太多，前两个岔路口走左边，因为一直走右边会进入必死的道路。经过两个岔路口，之后就要走右边了，劳拉的死法很恐怖，各位要做好多尝试几次的准备，背版是很有必要的。

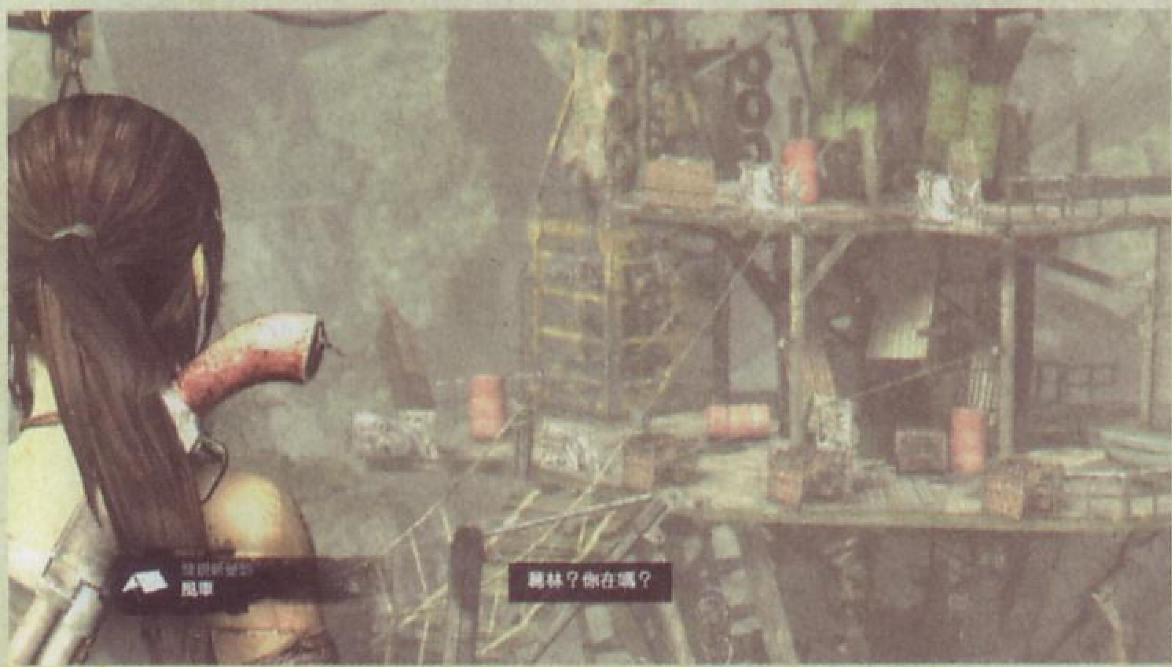
贫民窟

劳拉受伤后要少跳跃，因为一直这样做就会丧命，劳拉拿到打火机并给自己疗伤后恢复正常。贫民窟的几场战斗都不简单。取得火箭后先利用慢镜头射击地面上的油来炸死前方的敌人，之后立刻转移到右侧上坡的位置来跟他们周旋（"过来这里！"的剩余名额在这里补完），多利用炸药桶，另外不要只注意对面疯狂射击的敌人，还有不少会从右边爬上来接近我们，当心不要让自己腹背受敌。

来到大门附近被摆了一道，这里会有大量敌人分批出现，炸药桶要分批利用，快速减少敌人数量是最重要的，至于讨厌的盾牌兵，如果已经学会闪避反击，可以让其"膝盖中箭"再将其终结，或者也可以采取将其引到炸药桶附近再引爆炸药桶的方法解决之。杀死数人后右侧的通道会被打开，那里会出现不少敌人，站在上方的敌人一出现就要立刻打死，因为他站得比较高，而足够高的掩体又比较少。杀光敌人后随便搜搜尸体，赶紧用火箭射击大门上的木桩，再开门离开。

梯子被敌人炸掉后，接下来会有三名敌人一直扔炸弹，这是解锁"炸药还是爆炸了"的好机会，机不可失失不再来哦！第一阶段敌人只会在对面攻击，看到炸弹扔过来就跳开。第二阶段会有敌人企图用滑索滑过来，有霰弹枪很容易将他们击落，这里是解锁"神射手"的好机会，一共会有七名敌人从滑索上过来，一个都不要放过，失误的话可以读上一存盘点，消灭大量敌人后他们会撤退。往前走会来到一个类似风车场景的位置，这里有几名手持炸弹的敌人，由于其他敌人站位比较集中，这里是解锁成就"经典失误"的好地方。

葛林被抓的位置，虽然对面的塔上全是炸药桶，但还是不怎么够用，大量敌人会从滑索上过来（这里补完"神射手"剩下的名额），此处敌人把全部攻击方式都用上了，要想缓解压力只能尽可能多的将他们从滑索上击落，一旦其落地立刻换霰弹枪快速解决，至于对面的敌人还是用弓箭的好，因为精准度高。炸弹来了就跳开，如果有使用步枪的敌人出现，一定要躲在掩体之后并快速将其解决，否则中一排子弹马上就会挂掉。



地热洞穴

洞穴入口区域主要是为了触发剧情（可怜的劳拉），因此不过多阐述。从血河中爬上来，往前走会遇到之前那种可燃气体，先用火箭引发其爆炸，把路炸开，然后等气体出现后再次将其引爆，利用时间差通过，后面炸开通路都是利用这种技巧。到达绳子、重物、可燃气体阀门这种组合的位置，先把阀门打开，再把重物拉到身边来，最后引爆可燃气体即可。逃离爆炸区域后，会滑到大量可燃气泄漏的位置，此时千万不要把弓掏出来，否则劳拉会被炸上天，尽快跑到另一头并跳上去就行了。

把左侧的阀门打开，引爆后从上层跳到同伴们的头上，依次射击左前方的两处可燃气体，利用爆炸的气浪把重物推过去。到达平台上之后有两个可燃气阀门，必须想办法调整角度，让两堆可燃气同时爆炸，才能把同伴们推过去。



索拉瑞的堡垒

大厅里的战斗有点难度，建议一开始就去右侧，这样比较好预防被包夹的情况。首先迅速用步枪点射，削减敌人数量，对于企图靠近的投掷炸弹的敌人要尽快解决，因为他们被攻击时多半会掉炸弹，太近的话对自己没有好处。另一方面要注意霰弹枪兵往往从另一侧悄悄近身，这个也是非常危险的，打的时候灵活切换视角，距离近再换上霰弹枪，否则其威力会大打折扣。重装兵登场的特写镜头出现后，马上换霰弹枪迅速近身秒杀步枪兵，然后和重装兵慢慢玩。

庭院内的炮台并不可怕，关键是在掩体后面躲藏的时候不能磨蹭，快速前进到左前方爬墙上去，然后用滑索滑向目标，剧情后用榴弹秒敌人。后面敌人多且装甲厚，而且榴弹其实也不算很好用，由于敌人躲避比较积极，因此一次发射多发榴弹才能起到效果，地上补充榴弹的木箱可以在弹药全部用完后再捡。这个部分一定不能冲，而且探照灯所在的位置还会有增援登场。全灭敌人后爬进增援登场的墙洞，挡路的东西必须用榴弹才能炸开。

看到珊曼莎被敌人围堵的画面后，利用滑索下去，接下来又是恶战。此处敌人数量相当多，再加上是夜晚，浓烟又多，因此看不清敌人躲藏的位置。这里建议先在初始位置据守，打到眼前没什么人了就进入对面小木屋，这里在地形上有利，等重装兵出现就跑回初始地点。不少敌人是躲在掩体后面偶尔开枪，因此如果觉得没人了最好先出去晃晃，不要跑太快，否则会立刻被打死。第二次躲机枪只需要走"之"字就行了，这次不用太快，滑索处可以直接滑过去，落地用斧头砍死两个拿弓箭的，最后在窗口用榴弹轰掉炮台。

峰顶森林

堡垒塔台部分观赏性很不错，不过没什么战斗，因此不过多阐述。这个区域最难的地方就是狼和敌人大量存在的森林，好在场景够黑暗，建议用求生本能远距离找敌人脑袋，用弓箭逐个爆头，只要距离够远，而且劳拉处于黑暗中又没有被手电照到，是不会轻易被发现的。箭射空不要紧，但如果命中，最好是一箭将敌人毙命，否则就会暴露。推进不要太快，有些敌人要稍微接近点才能看到，只要不触发警报，威胁就不大。林子的敌人全部秒掉后，就剩下洞口的几个，此时劳拉可以利用楼梯右侧的墙壁作掩体来射击（或者用榴弹）。需要注意的是，如果触发警报，狼也是从这个地方跑出来，用弓箭快速射击即可解决。

运输工具贡多拉

路过贫民窟，这个区域的战斗和以往区别不太大，快速杀敌是关键。每当劳拉杀死一定数量的敌人，就会有新的敌人利用两侧的滑索过来，如果相关成就还没拿到，就要赶紧了。最后的滑索 QTE 部分要自己按键松手，晚了的话劳拉又要挂了。

峭壁碉堡

船难海滩的部分主要是攀爬探险，但峭壁碉堡区域就不止是这些了。第一场恶战发生在一个破烂的小楼里，几名敌人正在搬运爆弹，用弓箭射坏连接处即可造成炸弹的爆炸。之后战斗进入难点，因为这里大部分的掩体都会被子弹打烂，所以没有什么绝对安全的地方，建议先用榴弹牵制住敌人，然后灵活跑位，此处弹药补给很多，因此不必担心。准备上二楼时注意敌人从楼梯上踢下来的炸药桶，点爆后楼梯处还有不少敌人，连送榴弹可以全部炸飞。出去之后比较麻烦，对面的敌人火力压制猛，大部分都身着盔甲，因此需要命中多次才能干掉他们（用弓箭蓄力连射），而左侧会有敌人企图接近，如果敌人扔过来的炸弹来不及躲避，或者已经被近身，马上逃回楼梯走廊区域，偶尔走廊区域也会有敌人走上来，时刻注意身后。这里没有很好的办法，只能慢慢磨。

上船后肯定要和大块头一战，先左后右地秒掉两个杂鱼，然后给大块头的后脑勺来上一箭，不过很显然没什么用。对抗他的战法是主动闪避，触发 QTE，用箭插他的膝盖，然后趁机用霰弹枪轰其头部，反复数次就会出现终结技的提示。找到艾力克斯后，先把上方的机器拉过来，发现被东西卡住了，暂时无法到达门的位置。这时注意看上方是有这个装置移动的轨道的，劳拉从左侧往这个装置上跳，这个装置就会往右滑。利用这个原理把装置推到通往二层的楼梯处，方法是以面对艾力克斯为准，先把装置推到右边，再往回拉，然后往左推。成功踢掉障碍后先别推装置，用绳索把它拉到最远，再往右侧推，最后再回到艾力克斯那边拉，钩子就会自动钩到门上，回头再拉一次就能搞定。

研究基地

再次路过船难海滩，经过一连串攀爬来到研究基地。在电梯阶段要进行解谜，我们进入这个场景刚好在二楼（地上和墙上都有数字 2），解谜的目的是要让电梯从高处下落，砸垮卡在二楼的铁网，这样才好去一楼并通过。先按下二楼的电梯按钮，爬上右边把电梯的轮子撬坏。跳上电梯，从另一侧的洞翻出去，先下楼把二楼的铁门撬开，再上三楼按电梯按钮，等电梯上来先走上电梯，把上层被木板封住的位置用霰弹枪轰开，然后去连通二楼和三楼的楼梯处，跳上一个小夹层，把第二个轮子撬掉。走楼梯上四楼，呼叫电梯，站在电梯口往下看，当电梯上升到劳拉走下去不会摔死的位置就马上下去，再迅速从右侧的缺口跳出去（也就是刚才我们用霰弹枪轰开的地方），跳出去后快速使用登山斧就能爬墙了，沿着墙一直爬就能到达撬掉第三个轮子的位置。回三楼并从三楼电梯按钮上方的铁梯爬上去，撬掉第四个电梯的轮子。

战斗部分敌人虽多，但不算太难，因为有盔甲的敌人有限，而且区域中有很多坚实的掩体，惟一需要注意的就是别被敌人包抄，比如楼梯的后方经常会有敌人绕过来。



峡谷堡垒



从船难海滩来到山中隘口，劳拉进入了峡谷堡垒。路上有霰弹枪补给，八成能猜到已经要和武士对抗了，将他们当成是不会用枪的重装兵来对付就行，推荐终结技。大批武士登场的位置，站在原地不要动，武士们会自动走过来，一直使用闪避反击就行了，等没有敌人继续登场再往前走，进而触发两个盾牌武士登场，此时可以选择老套路，或者利用场内的炸药桶。弓箭手登场后马上后撤找掩护，由于盾牌武士的攻击欲望比弓箭手相对更积极，因此要迅速弄死他们，然后再绕圈和弓箭手周旋。没有新敌人后走过倒下的石柱，两个盾牌武士的其中一个可以用炸药桶弄死（离自己较近的），接着马上跳着跑到对面弓箭手所站位置的一层，用这个炸药桶弄死第二个盾牌武士，剩下的就可以慢慢打了，利用这个位置的地形能占不少便宜。往前走又会出现大批敌人，后撤慢慢打，地形不利就多翻滚，弓箭射速远不及步枪，因此威胁并没有那么大，不硬抗就行了。

峡谷神社

大厅是一处解谜，先去右侧转动机关把地板打开，然后去对面转动机关把重物拉上来。从这个机关附近跳到上层正对大门的位置，拉动重物，门上脆弱的岩石就会被撞开。下去把地板关上，再把重物降到地板上，回刚才拉动机关的位置再拉一次，等重物荡过来就赶紧跳上去，进而跳进墙洞。到达最后一个营地后，系统会提示我们无法再回头，因此不用想也知道开门后将会迎来最终区域。

峡谷宝塔

路上就一处小解谜，站在左侧拉动吊钟，风力会把吊钟吹到门上。

与敌人遭遇后，先要对付持枪的杂鱼，进左边的掩体，用榴弹迅速减少敌人的数量，往前走点爆右前方的炸药桶。当盾牌兵和炸弹兵一起过来的时候，立刻上霰弹枪轰死，否则其掉落的炸弹会重创劳拉。随后的部分也是一样打法，利用掩体慢慢来。

最后终究还是要和女王的巨大守护者一战。第一阶段只有他一个人，招式也不多样，迎面朝他跑过去再闪避，等他出硬直后用霰弹枪攻击其没有盔甲的背部，打不了几个回合就会进入第二阶段。第二阶段他经常用武器横着抡，而且有其他武士干扰，这里一定要闪避为主，换上步枪或手枪先把杂鱼全部打完，再用相同战术攻击 BOSS，他挥舞武器的时候也会露出背，有把握可以直接轰，这个阶段翻滚比普通闪避要好用许多。第三阶段 BOSS 的头盔掉了，所以可以用霰弹枪直接轰头，不过稳妥起见还是先清杂鱼的好。

战胜 BOSS 后可以去救人了，一段 QTE 之后有劳拉帅气的双枪镜头，不要太帅啊！

成就“话匣子”完成方法

注：每次都要一直对话到人物头上的对话提示不出现为止。

1.在主线初次强制升级斧子时，在打开寺庙的门之前与惠特曼对话。

2.拿到登山斧后，回头与罗斯对话。

3.和罗斯汇合后要去烟雾信号弹处，先回头与罗斯对话。

4.首次到达船难海滩与雷耶斯、珊曼莎、约拿对话。

5.拿到滑轮组回到船难海滩后，与雷耶斯、珊曼莎、约拿、惠特曼对话。

6.某人挂掉后，劳拉再回到海滩已是夜晚，和雷耶斯、约拿、惠特曼对话（珊曼莎没有对话）。

支线古墓探索指南

山中村落

劣民之坟

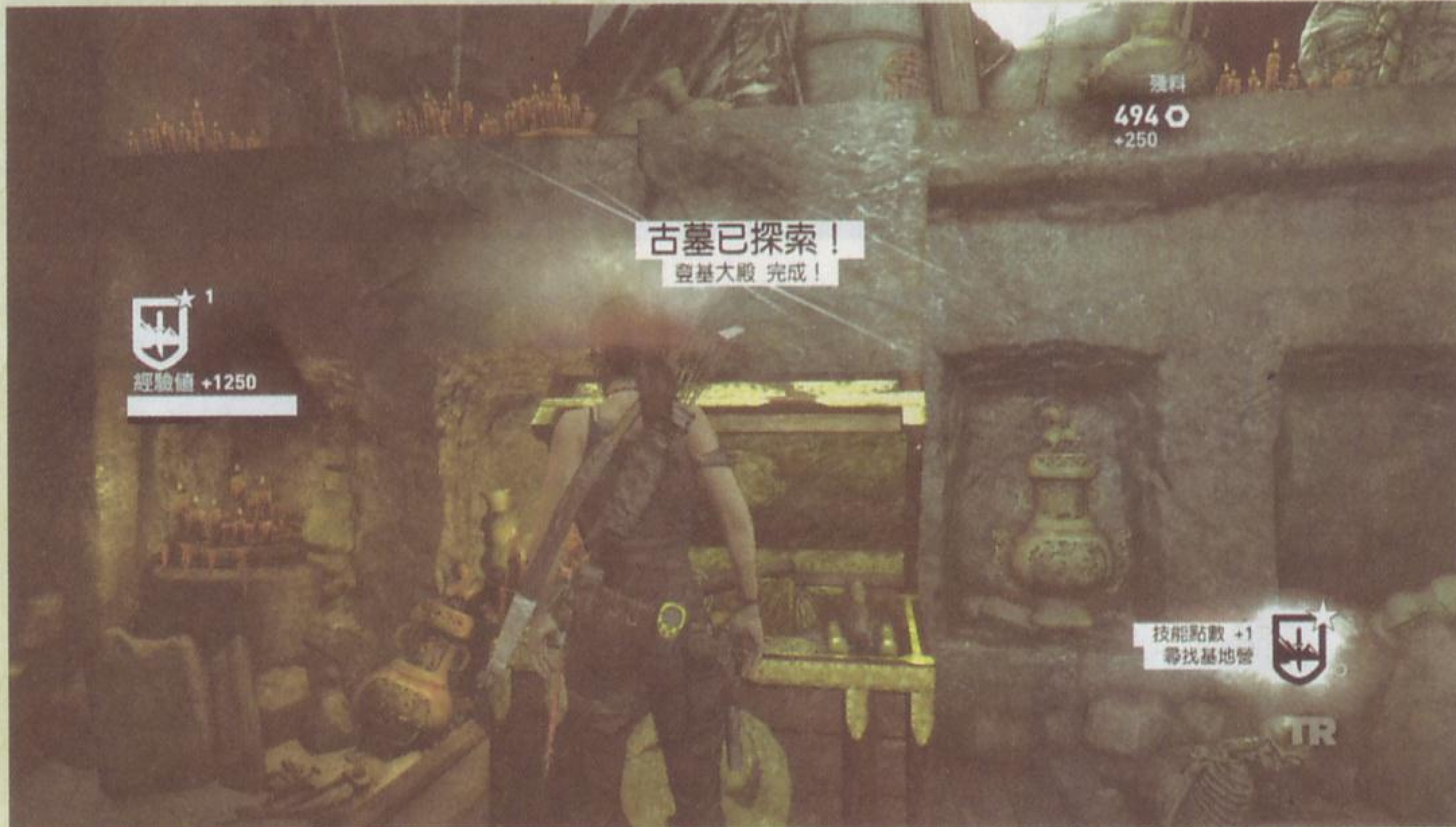
53N	712478	UTM	3416187

从洞口走入墓穴，利用中央起降平台跳到对面，点燃火把后回平台上把重物全部烧掉，回去刚来的那边把右侧的铁箱推下去，再次跳上平台，利用登山斧爬上去。

登基大殿

53N	712501	UTM	3416206

这个墓穴是一处风力解谜。劳拉去房间左侧把窗户关上后，窗户会一个部分一个部分地被吹开，这里我们要做的就是关上窗户后，迅速移动到中央升降平台的机关处，稍等一会再启动开关，然后迅速跳上平台，等风把平台吹到最高点，劳拉立刻使用蹬墙跳跳到达上层。解谜过程中主要是开启升降平台开关的时机要调整好，早了的话平台会提前下落，吹不上去，而晚了的话劳拉会来不及跳上平台，稍作尝试掌握感觉就能通过。



贫民窟

审判密室

53N	712616	UTM	3416053

进入洞口，被水冲得滑倒后及时按键抓住边缘，接下来往右侧移动，回到地面走右边就能找到墓穴。解谜开始，先利用左侧的斜坡抓住左前方一个放重物的木板，木板会烂掉，重物也会落地，然后用扔重物的方法把佛像右侧的重物也弄下来，再用绳索拉动铁柱把最后一个重物撞下来。此时注意看佛像的右侧墙壁是可以用登山斧攀爬的，利用重物和场景内的跷跷板把劳拉送上墙壁就行了（先把重物都扔到另一侧，然后劳拉从重的一侧跑到另一边立刻起跳）。墓穴探索完毕后，返回至岔路口从另一条道路离开。

泪之井

53N	712580	UTM	3416067

入口附近一群蠢货在里面举行仪式，用弓箭射爆油桶送他们上天，用绳索拉开洞口的木板，跳入墓穴。往前走到没路，先悬挂，再松手攀岩到地面。到达解谜的位置，扔三个泛金光的重物到升降平台上，等平台完全落地，站到平台上把两个重物扔下去，留一个在平台上，自己立刻离开平台，去上层扔重物的位置赶紧往平台上跳，成功再马上跳向左侧抓住木杆。



峰顶森林

风暴卫士密室

53N	712635	UTM	3416007

进洞不久到达墓穴，先分别用火把和火箭点亮左侧的石灯和吊灯，这样能看得更清楚些。左侧可以跳上去的位置被木桶围住，保持距离用火箭将其点燃，结果引发爆炸，等火熄灭再跳上去的话，可燃气体已经重新出现，因此这里需要再等一轮：等可燃气体冒出，火箭引爆，迅速爬上二层左转，使用蹬墙跳跳到三层，用火箭点燃左右的火把。开启本能可以看到对面有可以点燃的木桶堆和可以攀爬的墙壁，跳过去之后如果因为太黑而看不清往哪里爬，可以开启本能。

船难海滩

侍女的庙宇

53N	712485	UTM	3415986

进洞后走一段路程到达墓穴，先熟悉一下地形，然后开始解谜。转动门口处的开关，让信号灯被水冲到左侧，劳拉从左侧爬上去，在边缘处等信号灯撞到水中的铁杆，之后铁杆会转向，利用转过来的铁杆跳到对面，落地后用绳索把第二根铁杆拉个方向，随后利用同样原理跳到对面的墙壁上（时机的估算比上次的要求要高一点点）。这个过程中如果错过时机，回到开始处重来一次就行了。

漫淹实验室

53N	712521	UTM	3415962

这个墓穴疑似被废弃的研究设施，从洞口一直走就能到达。到达墓穴后，去二楼按控制台按钮，再回到一层按按钮，进门。先去左侧把捆竹筏的柱子用火烧掉，再去右侧用霰弹枪把木板墙轰烂，然后站在这里用绳索拉木筏，连拉两次让其靠近些，再利用木筏跳到右侧（更靠近“电源”的那边），用绳索拉动上方重物，等水中的电效果一消失就赶紧跳到对面楼梯上去。旁边的房间里什么都没有，我们这里需要把掉入水中的电灯给弄起来，解决走电问题。站在外侧，把木筏往这边拉一次，然后木筏会慢慢往这边漂，用绳索拉重物，趁电灯被扯起来的时候，木筏会垫在电灯下。大功告成，下水跑到另一侧用楼梯上二楼即可。

失落冒险家之墓（生存限定版古墓）

所在区域：沿岸森林

53N	712386	UTM	3416098

进入墓穴主区域后，先射击前方树旁的吊灯，引燃树上的白布，接下来使用火箭，开启求生本能把飞机下方所有能够点燃的位置都点燃（有一处亮点用火箭是没用的），旁边有一处木桶所在的位置也一并点燃。进口方向右侧有个平台是可以爬上去的，上面有个木板可推倒，不过在推之前要先把上面的吊灯射下来。将其推入水中后，最后一处亮点也被点燃，飞机会断成两截。跳上飞机的前半部分，把后半部分中挡路的木桶用火箭点燃，然后就可以一口气跳过去了。



全挑战达成指南

本作的挑战共有十三项，分布在各个区域中，具有一定的区域特色。挑战不会跨区，而且要求大多是摧毁和收集。劳拉的生存技能强化之后，只要到达挑战附近并开启求生本能就能找到挑战中所要求的道具位置，因此挑战达成指南会给出各挑战项目的详细地图坐标。挑战虽不能用求生本能标注精确位置，在地图上也没有显示，但用“坐标加本能”的组合就能搞定。

下文会给出所有挑战的要求和具体坐标，如果没有在括号内追加特殊说明，那么这个坐标就正好是挑战项目所在的位置（头顶、脚下或面前）。如果有特殊说明，那么这个坐标就是能够看到挑战项目的位置（部分挑战项目所在地点劳拉过不去），或者是多层场景的具体位置，玩家只需要采取相应方法将它们毁掉就好了。由于大部分挑战在流程中比较“顺路”，因此建议各位尽早完成，另外，部分挑战中的物品游戏中有多给出一些，比如要摧毁的灯、警铃、椿木十架，达成规定的数量即可完成挑战，多完成也不会多增加经验。



猎鬼者

所属区域	沿岸森林
挑战内容	破坏10个图腾
挑战描述	图腾都是被悬挂起来的，用弓箭射击

图腾编号	所处坐标
01	53N: 712355，UTM: 3416065
02	53N: 712363，UTM: 3416063
03	53N: 712367，UTM: 3416074
04	53N: 712351，UTM: 3416078
05	53N: 712344，UTM: 3416061（悬崖下的树上）
06	53N: 712384，UTM: 3416113
07	53N: 712376，UTM: 3416115
08	53N: 712375，UTM: 3416112（木桥的下方）
09	53N: 712364，UTM: 3416119
10	53N: 712390，UTM: 3416125

01



02



03



04



05



06



07



08



09



10



纵火狂

所属区域	山中寺庙
挑战内容	射落5盏灯
挑战描述	灯也是被悬挂起来的，射落即可

灯编号	所处坐标
01	53N: 712429，UTM: 3416144（寺庙二楼内的屋顶中央）
02	53N: 712433，UTM: 3416148（营地正上方寺庙的屋檐角）
03	53N: 712428，UTM: 3416159（寺庙的屋檐角）
04	主线流程中强制射落吊灯，不会错过。
05	53N: 712435，UTM: 3416144（寺庙二层的屋檐角）

01



TIPS 本作的劳拉死法很多，其中有不少都惨不忍睹，比如尖刺穿喉。









照亮

所属区域	山中村落
挑战内容	点燃10尊雕像手中的火盆
挑战描述	雕像目标很大，好定位，不过发亮的部分只有手中的火盆

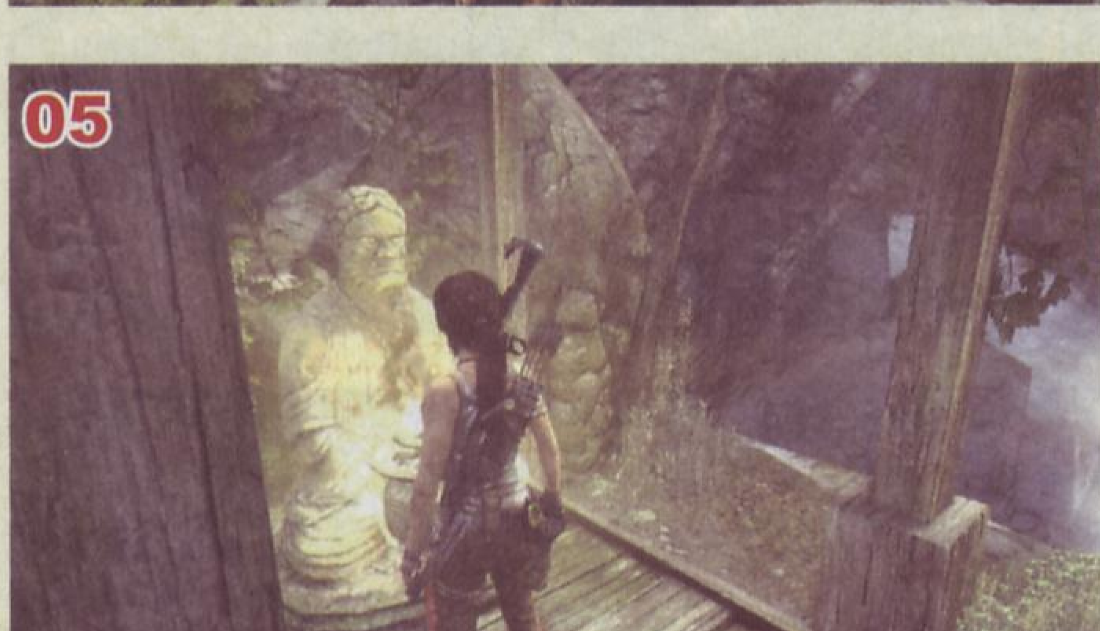
雕像编号	所处坐标
01	53N: 712470，UTM: 3416161
02	53N: 712455，UTM: 3416151
03	53N: 712472，UTM: 3416201
04	53N: 712488，UTM: 3416194（十分明显的小山洞中）
05	53N: 712508，UTM: 3416203
06	53N: 712502，UTM: 3416186
07	53N: 712521，UTM: 3416191（下层营地的右侧）
08	53N: 712497，UTM: 3416185（从上一个雕像旁营地对面的左侧山路很好走到这里）
09	53N: 712481，UTM: 3416184
10	53N: 712464，UTM: 3416189（把自己传送到山中村落的左侧营地，再往目标地点走）

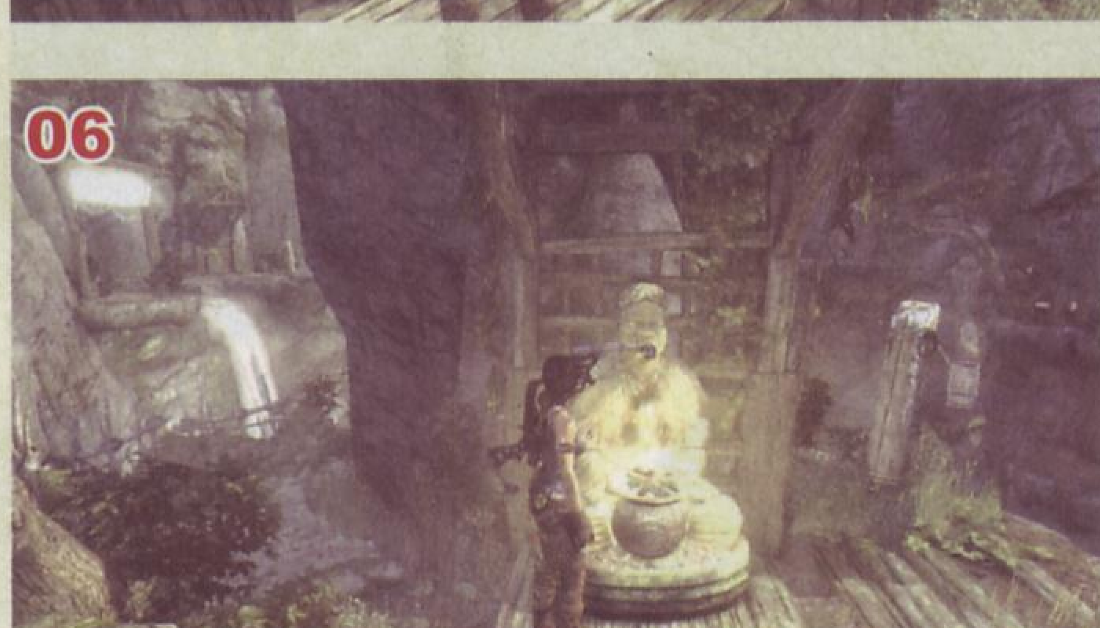




















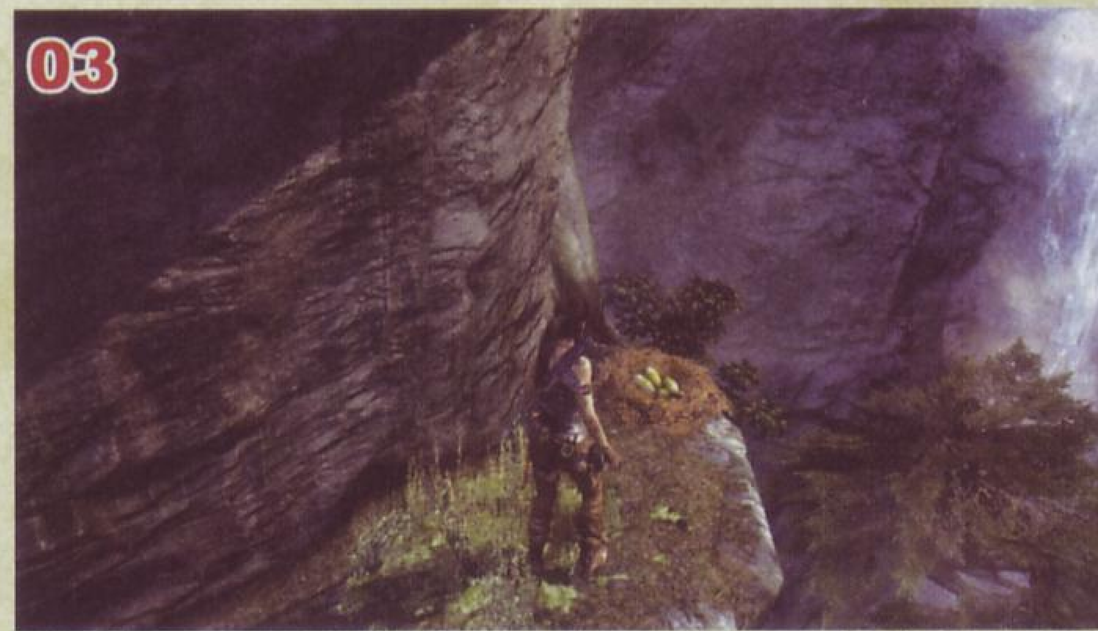
窃蛋者

所属区域	山中村落
挑战内容	偷5个鸟巢里的蛋
挑战描述	鸟巢一般在屋顶和悬崖上

鸟巢编号	所处坐标
01	53N: 712457，UTM: 3416172（屋顶）
02	53N: 712470，UTM: 3416197（屋顶）
03	53N: 712509，UTM: 3416202（悬崖边）
04	53N: 712510，UTM: 3416188（悬崖边）
05	53N: 712463，UTM: 3416153（屋顶）











非信徒

所属区域	山中基地
挑战内容	烧毁5面旗子
挑战描述	旗子悬挂在基地的墙上，火把或火箭均可点燃

旗子编号	所处坐标
01	53N: 712432，UTM: 3416299（一楼）
02	53N: 712433，UTM: 3416288
03	53N: 712459，UTM: 3416298
04	53N: 712457，UTM: 3416286
05	53N: 712443，UTM: 3416286











死者安息

所属区域	贫民窟
挑战内容	摧毁5个椿木十架
挑战描述	先把架子上的白布烧毁，再用绳索把架子拉倒

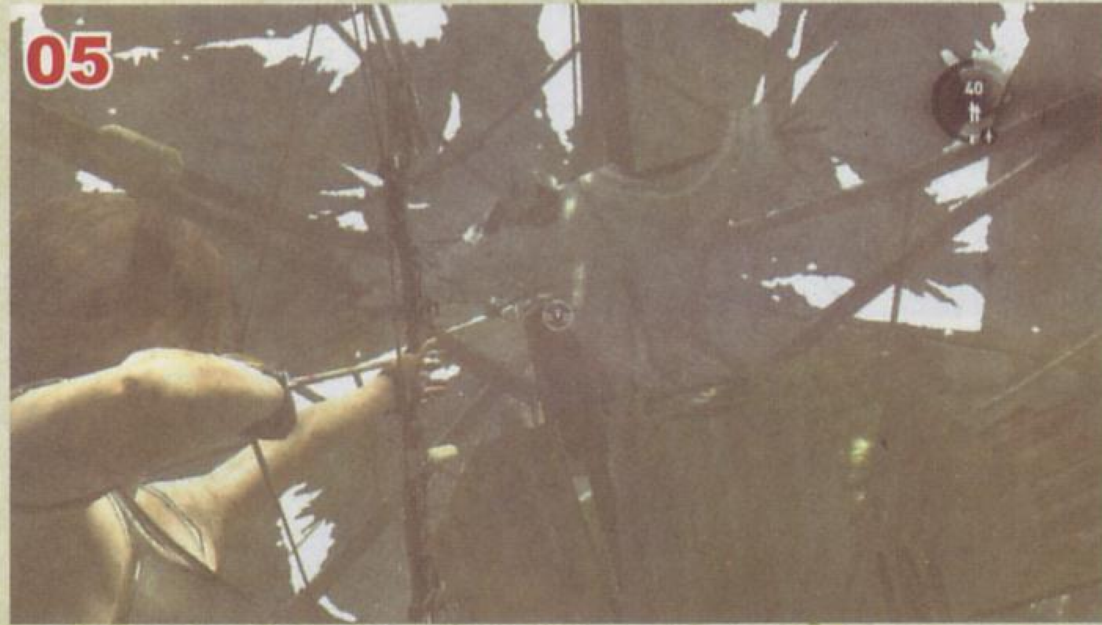
椿木十架编号	所处坐标
01	53N: 712571，UTM: 3416099
02	53N: 712583，UTM: 3416068（古墓入口的外墙上）
03	53N: 712593，UTM: 3416082
04	53N: 712558，UTM: 3416112
05	53N: 712564，UTM: 3416086（这个建筑物的顶层，此处还有警铃01）











大音希声

所属区域	贫民窟
挑战内容	摧毁4个警铃
挑战描述	靠近后连按动作键将其摧毁

警铃编号	所处坐标
01	53N: 712565，UTM: 3416086（这个建筑物的顶层，此处还有椿木十架05）
02	53N: 712596，UTM: 3416035（顶层）
03	53N: 712589，UTM: 3416049（顶层）
04	53N: 712607，UTM: 3416060









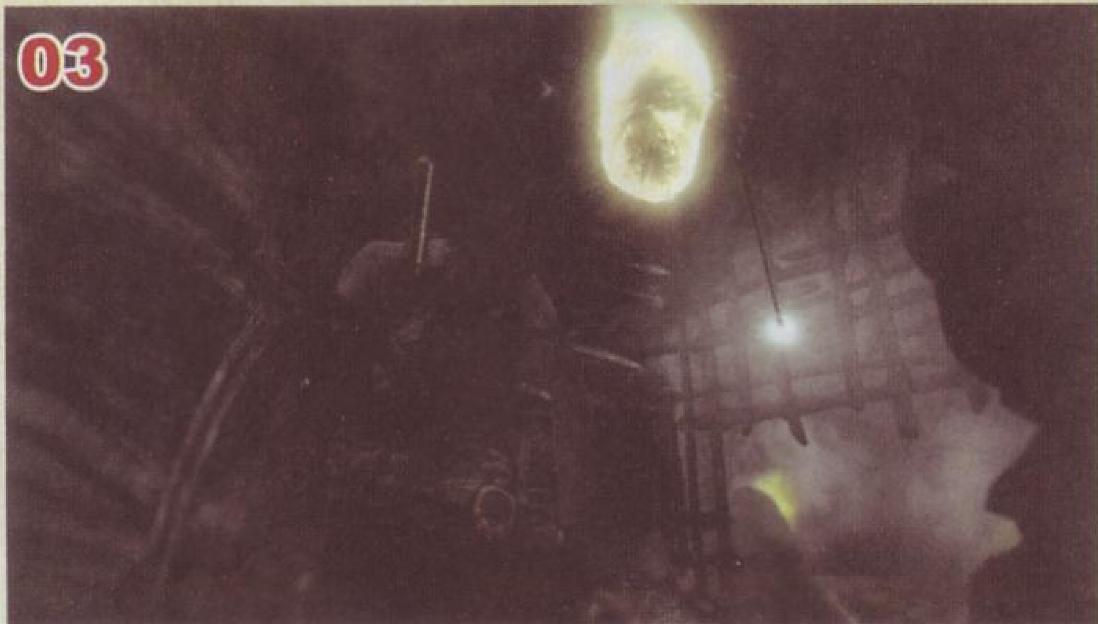
打火者

所属区域	地热洞穴
挑战内容	烧毁6个麻袋
挑战描述	麻袋被吊在洞穴中，一般在头顶的位置，由于洞内比较黑，要开启本能来看

麻袋编号	所处坐标
01	53N: 712686，UTM: 3416011
02	53N: 712677，UTM: 3416010（头顶的石缝中，下面有一处可燃气体）
03	53N: 712685，UTM: 3416020
04	53N: 712707，UTM: 3416019
05	53N: 712706，UTM: 3416027（与上一个麻袋很近）
06	53N: 712698，UTM: 3416031













红帽组

所属区域	峰顶森林
挑战内容	捡到10顶蘑菇
挑战描述	蘑菇大部分都在地上

蘑菇编号	所处坐标
01	53N: 712609，UTM: 3415994
02	53N: 712605，UTM: 3415994
03	53N: 712616，UTM: 3416004
04	53N: 712624，UTM: 3416007
05	53N: 712626，UTM: 3416000
06	53N: 712633，UTM: 3415984
07	53N: 712626，UTM: 3415990（这个蘑菇在岩石的小台阶上，离地面有一定高度）
08	53N: 712631，UTM: 3416005（桥边）
09	53N: 712641，UTM: 3415993（狭窄小道的尽头）
10	53N: 712642，UTM: 3415998





















石堆探索

所属区域	船难海滩
挑战内容	搜索5个石堆
挑战描述	靠近石堆并按动作键进行搜索

石堆编号	所处坐标
01	53N: 712469，UTM: 3416008（独立的平台上，需要用水中的两个物体垫脚才能上去）
02	53N: 712483，UTM: 3415992（岩石上，要绕到侧面爬上去）
03	53N: 712471，UTM: 3415995
04	53N: 712522，UTM: 3415950（营地所在位置的下层）
05	53N: 712503，UTM: 3415951（一层）





TIPS 游戏中各人物之间其实是有不少小故事的，这是剧本内容充实的表现之一，因此游戏中的文献资料都不要错过。







扫雷手

所属区域	船难海滩
挑战内容	打爆10个水雷
挑战描述	用任意武器将水雷点爆，陆地和水上均有

水雷编号	所处坐标
01	53N: 712490，UTM: 3415989（陆地上）
02	53N: 712491，UTM: 3415971
03	53N: 712469，UTM: 3415969（站在此处开启本能就能看到海中的水雷）
04	53N: 712467，UTM: 3415954（站在此处往右前方海域看，用弓箭找红点）
05	53N: 712479，UTM: 3415936（这个会被海浪弄得若隐若现，开本能也看不到，需要站在此处举弓箭找红点）
06	53N: 712503，UTM: 3415968（站在此处往右前方的海域看，开本能可见，不过会受海浪干扰）
07	53N: 712506，UTM: 3415956（站在此处往右前方的海域看，距离很近）
08	53N: 712521，UTM: 3415950（陆地上）
09	53N: 712536，UTM: 3415946（陆地上）
10	53N: 712509，UTM: 3415950（在建筑物二层即可看到并摧毁水雷，爬太高反而攻击不到）



TIPS 就算你对岛上发生的故事不感兴趣，那对劳拉身边的人和事肯定还是兴趣满满的吧！文献的内容中可是很有料的。







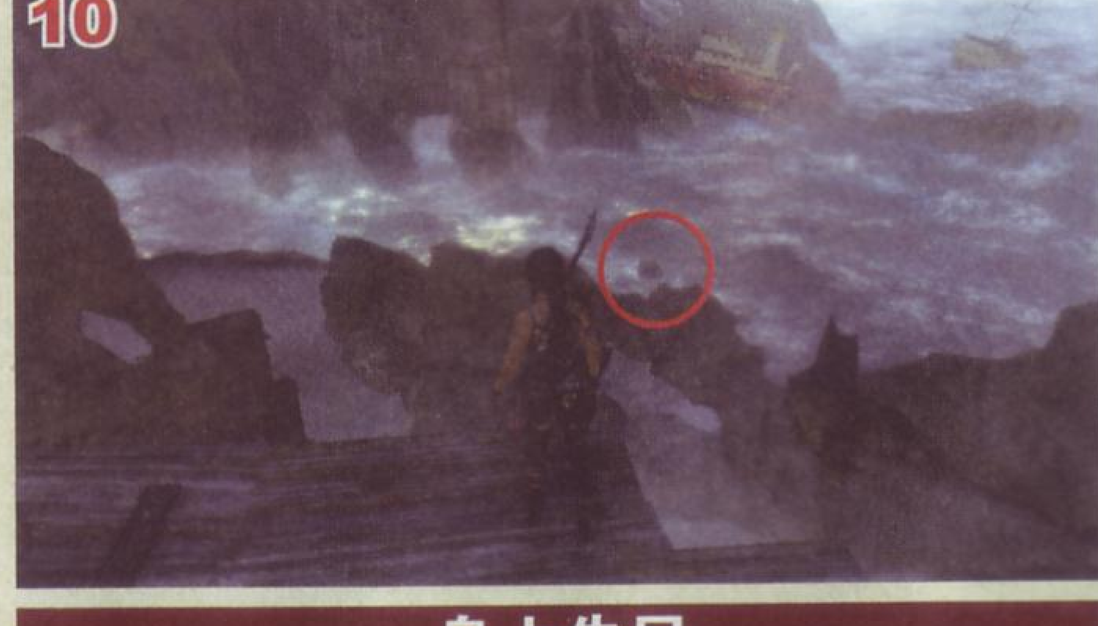










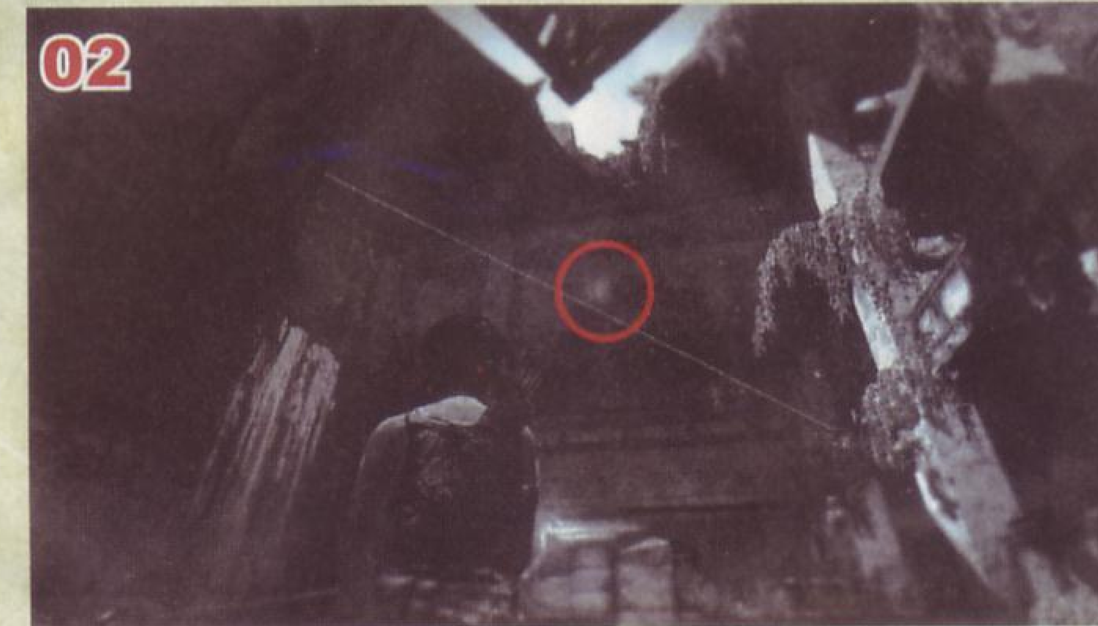


岛上先民

所属区域	峭壁碉堡
挑战内容	烧毁4面旗子
挑战描述	和之前的“非信徒”一个意思，旗子图案不一样而已

旗子编号	所处坐标
01	53N: 712559，UTM: 3415925
02	53N: 712563，UTM: 3415928（建筑物三楼墙壁上，直接用火箭射）
03	53N: 712562，UTM: 3415931（顶层）
04	53N: 712566，UTM: 3415925（站在此处看左上方的电线杆，上面挂着旗子）









太阳杀手

所属区域	研究基地
挑战内容	摧毁5个图腾
挑战描述	用武器破坏，一般被挂在高处

图腾编号	所处坐标
01	53N: 712456，UTM: 3416050（爬上二层后别进墙缝，回头转身即可看到左前方墙角的图腾，开本能有显示）
02	53N: 712458，UTM: 3416050（营地所在房间有一处前方没路的门，举弓箭瞄准对面墙上窗内右上角的尸体，看到准星变红就可以出手了）
03	53N: 712459，UTM: 3416049（水路的正上方，站在刚才那个门口往左上方瞄准也能看到，开启本能会更容易找到）
04	53N: 712444，UTM: 3416050（电梯解谜一楼右侧）
05	53N: 712440，UTM: 3416049（上一个图腾所在位置不远，右转后会看到一条直路，右侧上方）



01



02



03



04



05

多人模式解析

基本规则

本作的多人模式是对抗型的玩法，玩家们被划分成生还者和索拉瑞两组来进行对抗，不同的模式中，不同的阵营需要完成不一样的要求来取得胜利。多人模式中限制技能、武器、角色解锁的是角色等级，而这些内容解锁之后，购买它们需要用到残料。残料可以通过杀敌，完成游戏等来获得，除此之外不同的多人地图中也有定时刷新的残料木箱可以拾取，想攒钱买东西的玩家在战斗中记得多留意。另外，除了开私房之外，公共游戏房间还有等级配对和不分等级的区别，这两种类型其实玩起来没什么不同，除非偏爱快速游戏，否则还是建议各位进入等级配对来游玩。

关于转生

本作的转生只保留玩家持有的现金，已经购买的东西不会兑现还给你，由于游戏有购买全部装备物品角色的成就，因此建议想要早日解锁这个成就的玩家在攒够足够的钱之前不要购买任何物品。本作的最后一个角色在 3 转 58 级的时候才会解锁，但现在可以利用 BUG 提前买到他，也就是说在利用 BUG 的前提下，玩家只需要达到满级 60 级即可，之后刷足足够的钱就能买齐全部东西，从而解锁成就。具体 BUG 的利用方法请参考后文的相关内容。

模式介绍

救援

在救援模式中，生还者要将地图中出现的急救包带回固定的营地来获得积分，带回的急救包数量到达规定数量后即可取得胜利。而索拉瑞则是要不断地杀死生还者，杀死生还者到规定数量后取得胜利。救援模式中生还者的生命力比索拉瑞要强，具体体现在生还者的生命值被打光后，会自动倒地并拥有使用手枪还击的能力，索拉瑞必须靠近并用终结技才能将生还者彻底杀死，而这个过程中，生还者是可以被同伴救起的。为了公平起见，这个模式采取回合制，三局两胜，每完成一局，下一局中双方扮演的角色就会对调。

推荐策略

这个模式被趣成为“拎包模式”。扮演生还者的时候，玩家可以有两种打法选择，一种是保护拎包同伴，另一种是自己去拎包。保卫同伴的话可以乖乖跟在拎包同伴之后，如果他挂了也方便杀死敌人后自己继续拎，也可以跑在前面为其探路。作为拎包人，一定不要往热闹的地方去，应该专门走那些安静的道路，一旦见到前面有敌人在火拼就绕道走，以把包拎到目的地为首要目的。扮演索拉瑞的话，目的就很明确了，逮着生还者杀，由于拎包的生还者进入有效区的那一瞬间，包就会成功积分，因此眼睛盯着有效区并不是最明智的，应该把重点放在即将到达有效区的拐角或主要道路上。

团队殊死战

团队殊死战是大部分对抗型多人游戏都会具有的经典模式，双方队伍在规定时间内厮杀，时间结束后分数更高的一方获胜。

推荐策略

团队殊死战主要看配合，多杀敌的同时不能让自己死太多次，只有杀敌数大于死亡数才算是给队里做贡献，不然就是一颗团灭之星。讲究配合不代表非要大伙挤在一起冲，这样如果碰上地形不利很有可能被敌人一杀一堆。应该本着相互照应的原则，从不同的道路包抄敌人，遇见队友和别人开火可以从别的角度予以支援，效率也会更高。

呼救

呼救模式的玩法比较类似于一些游戏中的区域占领，不过规则上存在比较大的差别。扮演生还者的一方需要去地图上启动无线电发射器，启动的方法就是持续待在无线电发射器的有效范围内，等进度槽蓄满就算启动成功。同时处在有效范围内的生还者越多，进度槽长得就越快，而如果索拉

瑞进入有效范围，则会减缓或停止进度槽的增长。如果索拉瑞杀光了有效范围内的全部生还者并站在有效范围内，无线电发射器的启动槽就会减少。索拉瑞的目的是获得生还者掉落的电池，收集到一定数量的电池后方能取胜，同时还要阻止生还者启动无线电发射器，获得电池的惟一方式就是杀死生还者。对于死亡的生还者掉落的电池，如果索拉瑞一方没有及时拾取，而是被生还者捡回的话，索拉瑞是无法获得积分的。这个模式也是回合制，下一轮双方的角色对调。



推荐策略

呼救模式中扮演生还者有明显劣势，因为总是要去固定的几个地方被敌人残杀，因此学会巧妙利用地形是必备的技巧。每个无线电发射器的有效区域里总有那个几个点是在劣势中能稍微找到点优势的，尽量选择那些敌人不能从远处直接射击的地方待着，强迫他们接近，这样的话自己才能有更多机会。另外就是不要站着不动，如果敌人都冲过来了而自己刚好孤立无援，可以利用对手在有效区内找靶子的心态，先暂时退到别的地方甚至绕一圈从背后杀其一个出其不意，总之要见机行事。扮演索拉瑞的话，虽然冲得比较猛，但不能狂妄自大，不要在没有遮挡的区域长时间暴露自己。由于拾取生还者掉落电池的时候有蹲下的动作，因此身边没人了再弯下腰去捡，否则很有可能电池还没捡到就被随后冲上来的生还者给打死了。

各自为政

各自为政模式是目前本作多人模式中惟一的个人战，每位玩家要做的就是击杀其他玩家，保持第一名的玩家会成为处死者，处死者会暂时成为其他玩家首要的攻击目标，如果在这种情况下处死者依旧能保持住优势，并击杀其他玩家达到规定数目，那么就能取得胜利。

推荐策略

这个模式的打法相当自由，由于其他人全部是敌人，因此这个模式比较考验玩家的个人能力和对地形的熟悉度。个人的建议是，不要跑路中央，这样只会正为众人争抢的猎物。这个模式中如果没有确切的把握，就不要乱开枪，因为开枪会暴露自己的位置。要是发现某个敌人还没有发现自己，可以想办法先接近他到一定距离，再将其干掉。成为处死者之后其他玩家会主动找你，这时就不要再乱跑了，找个地形有利的位置待着，等着别人送上门。

通用技巧

灵活跑位

本作的网战因为各种不成熟，所以各方面都不是很严格，再加上同步也存在问题，因此许多战斗场面有些欢乐。走在路中央的时候务必使用冲刺，这样能加快离开危险区的速度。和远处敌人对射的时候，脚下的步子最好是别停，否则会很快被击毙。另外如果在跑动中遭到敌人攻击，而暂时并未看到敌人的位置，正确的方法应该是先各种乱扭跑到拐角，再找机会还击，强行扭头再开枪的话扭转局势的可能性很低，除非对手刚好是个心态和操作水平都有限的菜鸟。

利用陷阱



陷阱可以粗略地分为两种类型，致命和不致命，其中不致命陷阱主要是把敌人给吊起来，这事关一个成就，而致命的陷阱是能直接杀敌获得分数的。游戏中看到陷阱不要放过，都上去启动，反正蒙一个是一个，只赚不赔，特别是开局的时候，这个时候陷阱一般都还没有人启动。如果是在局中，不太确定陷阱是否已经被启动，可以等别人先走，看到没事自己就赶紧去设置。

闭眼猛砍

近身攻击在游戏中非常重要，一般一斧子下去砍半血，再一斧直接夺命。在和敌人撞满怀的时候，可以率先停止射击，拿出斧子来转着圈乱砍，一般来说都是先使用近身攻击的一方胜算高，因为距离太近，普通远程武器很难命中，而且自己瞄准的时候移动幅度不会太大，这正中使用近身攻击的对手下怀。如果两个人都因为乱砍而互相砍不中，也不能放弃，停下来你就输了。

炸弹堵路

这一招在呼救模式中用得最多，生还者对着路口发射炸弹能强迫对手进行躲避，从而给自己启动无线发射器启动时间，而索拉瑞也可以利用这一点强迫生还者们暂时离开有效区，拖延时间制造杀敌机会。其他模式中这一招同样适用，特别是在被人追击而自己又被打成重伤的时候。需要注意的是，爆炸物是可以伤害到队友的，因此使用的时候要留心一下，有些队友可是会记仇的。

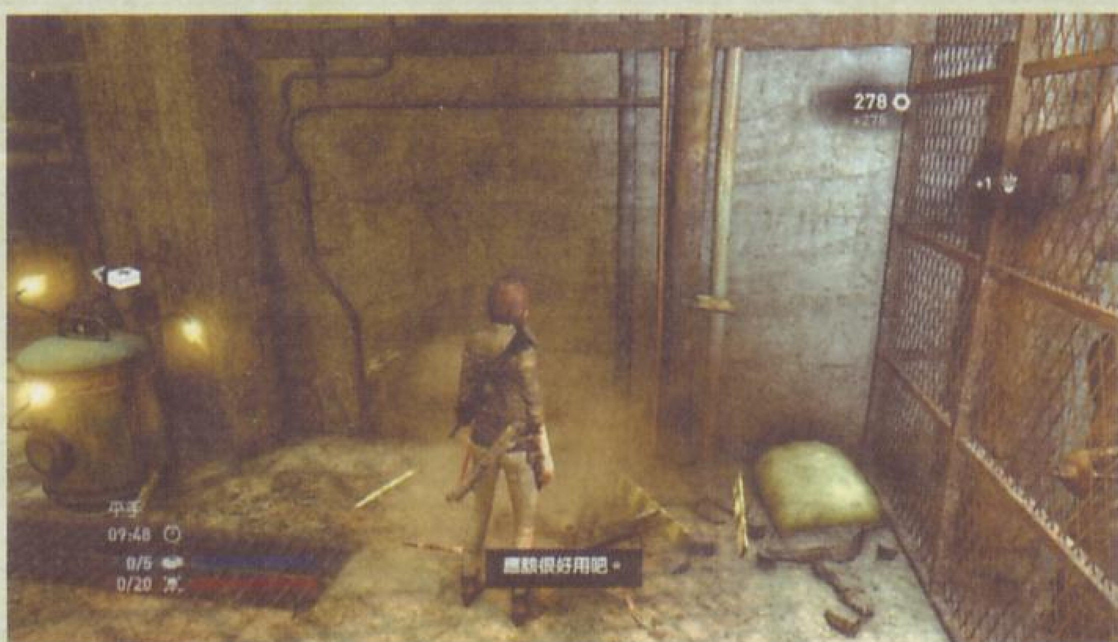


快速升级赚钱指南

如何刷残料

残料相当于金钱，要想解锁购物狂成就，需要约22万残料，即购买全部武器升级和玩家角色的费用。刷残料的方法非常简单，而且一人即可开局。方法是选择举办私人配对，模式不限，地图为地下深处，游戏时间定为20分钟，技能上要装备能增加残料获取量的技能进阶劫掠，然后一人即可开始。

这个地图共有5处残料箱，大致呈十字分配于地图的四个方位。熟悉地形之后，大约1分钟就能回收一遍。而这时之前获得的残料箱又会复生，等于说可以立刻开始下一个轮回。20分钟一局的话，回收20轮100个残料箱不成问题。在有技能的情况下，每个残料箱里的残料数量从200～300不等，一局下来25000点残料不成问题。装备增加跑动距离的技能恢复元气后还可以更快一点。



采用这种方法的话，即使从零开始也只需要9局的时间，算上读盘的话耗时为3小时出头。由于玩家挑战其他网络模式时也会获得一定数量的残料，所以这个步骤可以在最后补完。

单人速刷经验

不得不说本作的网络模式确实奇葩，居然单人也能升级。只要选择救援模式，就可以通过搬药箱来实现单人升级。同样是选择举办私人配对，地图推荐用海滩或地下深处，势力选择生还者，游戏时间定为10分钟，药箱定为20个，技能上要装备能增加残料获取量的技能进阶劫掠。

在这个模式中，每运回一个药箱就有750点经验值，而视玩家提着药箱走动的距离的长短，还有一定的经验值加成。而在运送药箱的过程中，玩家也可以顺便回收一下残料箱，当然如此一来肯定会浪费一些时间，值不值就看玩家自己来衡量了。两个地图都不错，玩家可以根据实际情况来决定选择哪张地图。

一般来说20个药箱是用不着10分钟的，装备增加跑动距离的技能恢复元气后还可以更快一点。记得打完一局后就主动退出，因为下一局玩家就变成索拉瑞方了。熟练之后一小时开6局不是问题，约12小时就能升到60级。老实说这种刷法相比下面的两人对刷法和三人对刷法来其实并不慢，因为多人对刷时你还得帮朋友刷，但整个过程相当枯燥。因此不推荐。

两人速刷经验

如果有两人想刷的话，推荐采用榴弹对轰法。选择举办私人配对，地图用地下深处，模式为各自为政，双方都要选择生还者，武器用默认的第一种配置（即带有榴弹发射器的），游戏时间定为20分钟，胜利人数定为100人，技能上要装备能增加经验值的技能熟练的杀手和增加残料获取量的技能进阶劫掠。

核心思路就是两人按↑切到榴弹，然后去地图中央的桥上对轰。一开始桥是完好的，轰上一发榴弹后就会倒塌，更加方便。榴弹从发射到爆炸有一定时间，利用这一点可以实现同归于尽。重生之后再去桥上对轰，如此反复。这种方法的好处是可以每次拿到“双重麻烦”，一次经验值有600点。专心对轰的话20分钟内杀对方60次不是问题，这样光是这一项评价就能赚到36000点！此外死后干掉对手能拿到“复活”、每炸死5个人有“炸光一切”，出生后迅速阵亡有“不受欢迎”，20分钟下来差不多能有8万经验。

此外，由于这个地图十分狭小，玩家还可以顺便回收残料。建议是不要刻意去回收，而是等重生时如果靠近残料箱再动手，这样并不会浪费很多时间。依个人经验，如果是残料和经验一起来，一局差不多能杀50人，获得6万左右的经验值，回收7000左右的残料。按这个方法来计算的话，差不多30局就能实现残料和经验的双丰收，大约耗时11小时。不过这个办法同样也是比较枯燥的。

三人速刷经验

最推荐的方法就是这个了！选择举办私人配对，地图用地下深处，模式为救援，刷经验值的人要选择索拉瑞且单独一边，另外两人都要选择生还者一方。游戏时间定为20分钟，技能上要装备能增加经验值的技能熟练的杀手。

开始后索拉瑞一方去救援的目标房间（即地上有个圈的房间，地图上以帐篷为标记）待机，生还者一方去拿药箱，拿到药箱后去目标房间，但不要把药箱扔进目的地，而是站着不动让索拉瑞一方爆头。索拉瑞一方打死拿着药箱的生还者时可以拿到1000点经验值，这还不算其他经验值加成。而妙就妙在生还者被打倒后不会立刻死亡，队员只要按B键就可以将其救起。然后被救起的人再拿药箱，再被爆头，再救援。如此反复，一局下来可以拿到惊人的17～20万经验值！只要7局约两个半小时即可从零升到60级！

此法的缺点在于生还者一方的两名队员基本拿不到经验值，另外也无法获得任何残料。如果3人都想刷满的话，就是7个半小时合作，再加上3个小时的单独刷残料时间，最终人均需要10个半小时才能升到60级取得购物狂成就。单从耗时来看的话，这个办法并不比前两种快，但此法的好处在于生还者一方的两人在就位之后只需要按一个键即可（救人者按B，持箱者按X），可以使用连发手柄挂机，十分惬意。偶尔会出现箱子拿不到的BUG，这时



需要换人去拿，如果发生意外就让索拉瑞一方在派对里提醒一下。还有一点就是在每局快结束前记得让生还者把药箱扔进光圈，不然比赛会被算为平局而继续。

用BUG购买将军

正常情况下，要想解锁购物狂成就，需要玩家升到3转58级，这是因为最后一个网战角色——将军只有到这个级别才能解锁。而除了将军之后的其他网战角色则是在零转60级就会全部解锁。如今有国外玩家发现能用BUG提前购买将军，真可谓是万家生佛。这个BUG的使用方法如下：

1.首先必须保证生还者方至少有一名角色还处于“可以购买但还未购买”的状态，之后将光标指向这名角色。
2.按Y键切换到索拉瑞方，将光标停在将军上。
3.按Y键将光标切回生还者方，此时光标应该依然停在刚才那名“可以购买但还未购买”的角色。
4.满足以上条件后，同时按下Y+A键。

如果成功的话，光标会在转回将军的同时，弹出是否购买这名角色的选项。将军的价格是10000点残料，如果玩家身上有这么多的残料，即可直接购买。成功之后注意看下方的图标，虽然依然有带锁的标记，但会有一个蓝色的勾表示已购买过。

以上步骤中，最关键的是第4步，这一步对按键时机有一定要求，但并非不可逆过程，因此可多次尝试。不过需要注意的是，当玩家用这个方法购买将军后返回主菜单，之后再进入角色画面时你会发现那个蓝色的勾消失了。为确保安全，建议玩家在最后阶段使用这个BUG，具体方法如下：

1.赚够足够多的残料。
2.把所有的武器升级全部买完。
3.退回系统界面备分网战档案。
4.返回游戏，使用BUG购买将军。
5.不要退出角色界面，直接将剩下角色全部购买，成就解锁。

如果出了差错，就用回之前备分的存档。本作的网战档案居然是保存在本地的，因此只要多作准备，就一定不会有问题！最后，祝大家玩得开心，让我们安心等待网战DLC的到来！



全角色解锁条件

生还者

角色	需要等级	价格
艾力克斯	1	初期可用
约拿	1	初期可用
连恩	1	初期可用
罗斯	1	初期可用
珊曼莎	1	初期可用
葛林	8	250
雷耶斯	16	500
史戴芙	24	1000
维克特	32	2000
惠特曼	40	3000
飞行员	48	5000
劳拉	60	10000

索拉瑞

角色	需要等级	价格
拾荒者	1	初期可用
修理师	1	初期可用
弗拉德	1	初期可用
马蒂亚斯	1	初期可用
爬行者	4	250
圣父马蒂亚斯	12	500
毒气兵	20	1000
肉搏者	28	2000
破坏者	36	2500
士兵	44	3000
弓箭手	52	5000
将军	3转58级	10000

全经验加成一览

通常类

通常奖励和补助可以在游戏中生效无数次，每当玩家在游戏中达成相关要求就能获得相应的经验值。

通常奖励

奖励名称	奖励要求	获得经验
不留余地	用一个爆炸装置杀死3人。	500
天敌克星	在一回合中杀死同一个敌人5次。	350
纵火犯	用火杀死1个敌人。	250
刺客	在一回合中将10个敌人爆头。	1000
炸光一切	炸死5个敌人。	500
爱占便宜	在一回合中杀死5个重生不到10秒的敌人。	250
神枪手	将3个敌人爆头。	350
送货员	在一个回合中取回3个急救包。	1000
破坏分子	在一个回合中破坏3座建筑物。	125
双重麻烦	自己被杀掉的同时也杀死攻击者。	400
垂手可得	杀死弹药用尽的敌人。	150
受够了	杀死杀你5次的敌人	750
勇敢反击	杀死杀你3次的敌人。	500
第一滴血	回合中的第一个杀人者。	200
物归原主	杀死携带急救包的敌人。	100
好的开始	取回你在回合中的第一个急救包。	350
猎人头者	将15名敌人爆头。	1500
急救高手	在一场比赛中救起8个队友。	1500
江洋大盗	从被盟友杀死的敌人身上抢走电池。	100
优柔寡断	在一个回合中变换装备4次。	75
我的地盘	将敌方队伍中的每个人都至少杀过一次。	1000
吃定你了!	在一个回合中杀死同一敌人2次。	150
机会主义者	杀死1名被别人瘫痪的敌人。	100
被惹毛了	杀死5个正在攻击队友的敌人。	500
严禁治疗	让5名正在救治其队友的敌人失去行动力。	500
纵火狂	在一个回合中用火杀死5名敌人。	600
残酷无情	连续杀死3个敌人并一次不死。	250
回收员	杀死3个携带急救包的敌人。	300
复仇	杀死刚刚杀死你的敌人。	200
路障	让3名敌人失去行动力。	450
哨兵	杀死1个离你基地很近的敌人。	250
狙击手	将5名敌人爆头。	500
袭击	在敌方基地外围杀死1个敌人。	150
令人震惊	让8名敌人失去行动力。	800
浴火凤凰	从3次爆炸中活下来。	200
放慢速度	在回合中第一次让敌人失去行动力。	150
团队合作	在一个回合中救起3个队友。	500
战士	用近身攻击杀死5个敌人。	500
得手!	捡到3个队友掉落的电池。	500

通常补助

补助名称	补助要求	获得经验
粉身碎骨	在一个回合中被同一敌人杀死3次。	300
不受欢迎	重生不到10秒就死亡。	100
自不量力!	攻击敌人的时候死亡2次。	200
误爆	被队友的爆炸物攻击杀死。	100
被守尸了	被同一个敌人杀死5次。	250
需要关注	在一个回合中被救起6次。	200
真不顺利	救队友的时候被击倒（失去行动力）。	200
烫手山芋	捡到急救包不到3秒就失去行动力。	300
吊着死掉	被狩猎陷阱困住时死亡。	100
人员损失!	在对战回合中最先死亡。	100
自虐狂	自杀。	无经验
再接再厉	在回合中得到个人的最低分数。	150
真是抱歉!	让一名队友失去行动力。	无经验
麻烦鬼	一个回合中重生不到10秒就死亡，完成两次。	150
不公不义	子弹用光时死亡。	100
倒霉到家!	带着急救包且离基地很近时死亡。	250
啪嗒!	摔死。	无经验
有弱点	在一个回合中被救起3次。	100
宿敌	被同一个敌人杀死3次。	150
到此为止	在回合中成为最后死亡的人。	100
倍受挫折	救队友的时候被击倒5次（失去行动力）。	500

一次性加成

一次性加成的条件要求略高，完成后会获得较多的经验值，在满足条件后会发放一次奖励，重复完成不予累计。

加成名称	加成要求	获得奖励
腥风血雨	杀死500名敌人。	10000经验、1000残料
不可触及	赢得一回合而且没有死亡过。	3000经验
捡到就留着自己用	获得“物归原主”奖励5次。	1250经验
解放大兵	帮5个被陷阱困住的队友恢复自由。	1500经验
华佗再世	救起队友25次。	4000经验
先过我这关	在携带急救包的敌人抵达营地前将其杀死。	1500经验
一枝独秀	在一场“救援”比赛中为己方队伍抢到全部急救包。	2500经验
威力压制	找出并使用两种强力武器至少1次。	1000经验
副手	完成10次助杀。	1500经验
威猛战将	在一场比赛中杀敌数最高。	2500经验
勤俭持家	在多人模式中赚取100000件残料。	50000经验

能力加成

当玩家在游戏中满足一定的条件时，系统会自动给予一些能力上的奖励，也就是暂时变强，在维持一定的时间或满足一定的条件后效果会消失。

加成名称	加成要求	加成效果
嗜血	一次不死连杀5名敌人。	增加少许武器杀伤力，持续达成要求效果可以累积，死亡后效果自动解除。
残忍至极	在回合中获得1000经验值。	一定时间内大幅提高所有武器杀伤力。
纵火	在回合中获得4000经验值。	一定时间内所有火焰攻击杀伤力提升，扩大爆炸影响范围，增加汽油箭燃烧持续时间，死亡后效果解除。
铁头功	在回合中获得3000经验值。	一定时间内减少爆头攻击造成的伤害，死亡后效果解除。
生命	在回合中获得2000经验值。	提高基本生命值，死亡后效果解除。
散热器	从残料箱中获得。	避免炮塔过热，死亡后掉落。
稳定度	在回合中获得500经验值。	一定时间内增加每种武器的稳定度，死亡后效果解除。
毅力	死亡10次。	提高生命值并减少所受伤害，如继续死亡效果保持，杀死一个敌人后效果解除。
狂怒	死亡7次。	提高所有武器杀伤力，如继续死亡效果保持，杀死一人后效果解除。
复原能力	连续死亡5次且一个人都没杀。	减少所受伤害，如继续死亡效果保持，杀死一人后效果解除。

多人模式全地图

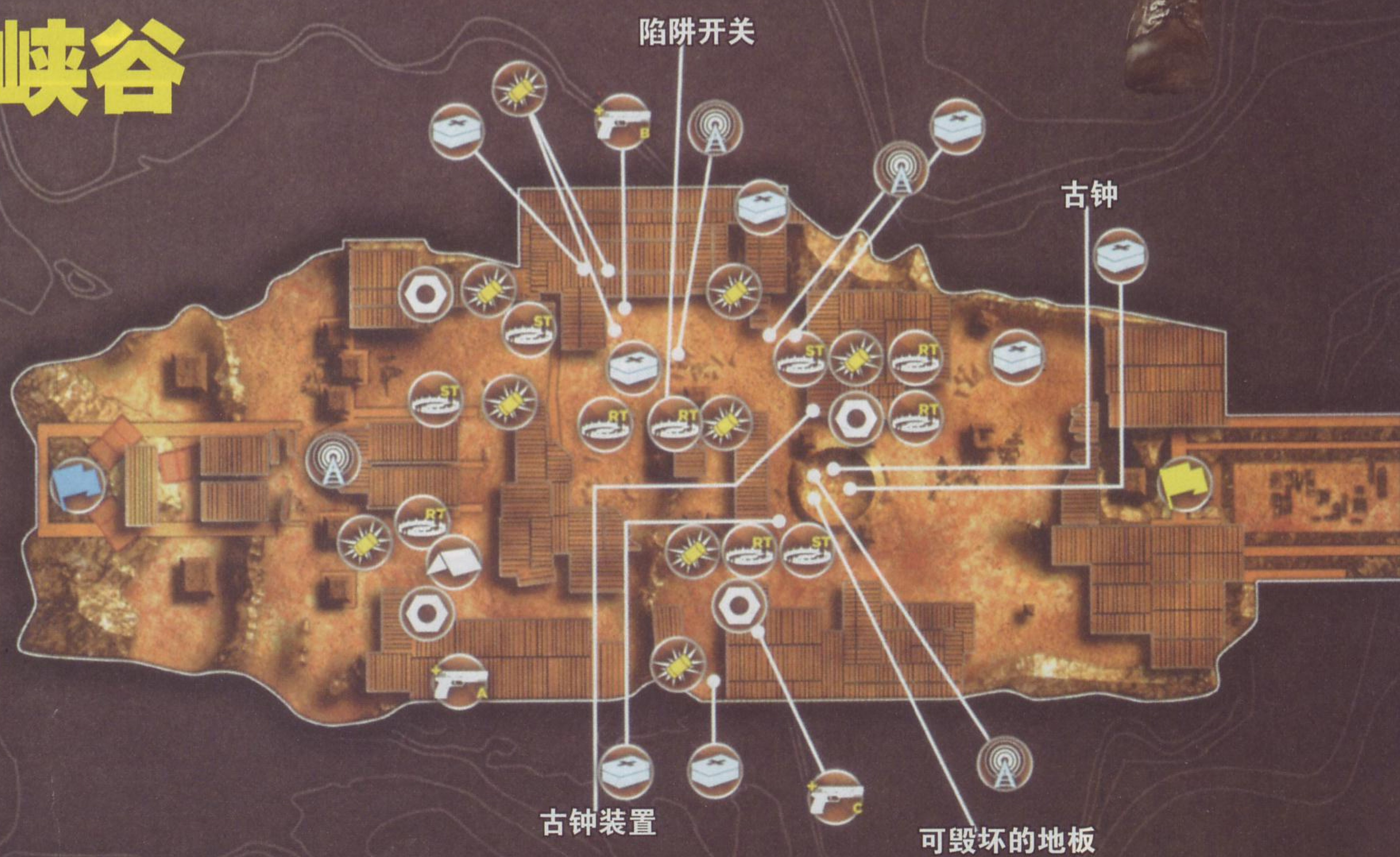


日本神社





峡谷





陷阱开关

避雷针

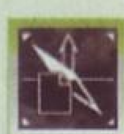
避雷针

海滩

全成就攻略

本作的单机部分成就都不难，除了 5 个易错过成就要注意一下之外（严格来说是 1 个，但其他 4 个如果不在特定位置达成，通关后几乎找不到地方补），其他基本都是送的，把岛上的支线和收集全部搞定即可收下所有单机成就。另外，如果要加快进度的话，记得在战斗中多搜尸来补充残料。多人模式的成就全部可刷，如果自己一个人正常游戏来达成的话，部分成就需要在比赛中刻意留意。所有有杀敌数要求的单机成就，都不能通过重复杀死同一个敌人来达成。比如你打到一半挂掉了，读取上一存盘点后再杀刚才杀过的人是不会重复累计的。

成就数量	1000G/50个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	250G/15个
有无会错过的成就	有
有无影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无



书痴 10点 Bookworm

成就说明 找到 25% 的文献。



历史学家 15点 Historian

成就说明 找到 75% 的文献。



遗物猎人 10点 Relic Hunter

成就说明 找到 25% 的遗物。



考古学家 15点 Archaeologist

成就说明 找到 75% 的遗物。



没事找事 10点 Looking for Trouble

成就说明 找到 25% 的定位秘宝。



满满一袋定位秘宝 15点 Bag Full O' Cache

成就说明 找到 75% 的定位秘宝。



上穷碧落下黄泉 50点 No Stone Left Unturned

成就说明 找到所有文献、遗物、定位秘宝。

取得方法 劳拉的全部技能购买完毕后，全部支线古墓入口和宝物地图的位置都会显示在地图上，一旦玩家捡到了全部的宝物地图，所有文献、遗物、定位秘宝的位置都会显示在地图上，并且可以单个标记并配合求生本能来逐个寻找，收集起来没有任何难度。



搜刮客 20点 Scrounger

成就说明 成功收集 5000 件残料。

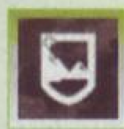
取得方法 这个 5000 件指的是残料的数量，由于升级并改造全武器要用到大量残料，因此 5000 这个数字很基本。



找麻烦 15点 Picky

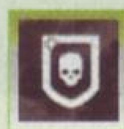
成就说明 搜刮 200 名敌人的尸体。

取得方法 每杀死了一个敌人就一定要去搜尸体，这个是游戏过程中一定要养成的习惯。获得相应的能力后，搜刮尸体也能获得残料，这是获得残料的一个重要途径。



聪明伶俐的女孩 25点 Clever Girl

成就说明 购买一个类别下的全部能力。



致命杀机 50点 Lethal

成就说明 购买所有类别下的全部能力。

取得方法 购买能力用的是技能点，技能点的获得靠经验值的累积。获得经验值的渠道本来就各种多样，属于游戏中的正常累积，购买了相应的能力后举手投足都能获得经验值，平时只要搜刮积极，再把支线古墓、收集和挑战做到位，技能点到最后会有多的。



我们来真的 25点 Now We're Getting Serious

成就说明 将任意武器完全改装并升至最高级。



专业达人 50点 The Professional

成就说明 将全部武器完全改造并升至最高级。

取得方法 改造全部武器不仅需要足够的残料，还需要收集到武器的改造部件，如果没有获得相应武器的改造部件，那么即使手上有大把残料也不会有新的升级项目解锁，那么自然也就无法购买。改造部件不是固定放在某个位置的，而是在玩家收集残料的过程中自动获得，换言之，只要尽力收集残料，那么改造部件都会慢慢得到的。相比于技能点，残料的需求量可能更大些，因此大家平时购买技能的时候，要优先把“进阶搜掠”和“捡骨者”给买了，这样才能加快残料的获得进度。每个尸体都不要放过，就连能顺手杀的动物也不要放过。



狩猎高手 15点 Big Game Hunter

成就说明 猎杀并掠夺十只大型动物。

取得方法 大型动物包括狼、野猪、鹿，大型动物是最常见的了。需要注意的是这个奖杯要求“猎杀并掠夺”，因此杀了不要忘记搜尸体。



鸡有鸡味，鱼有鱼味 15点 Tastes Like Chicken!

成就说明 猎杀并掠夺十只小型动物。

取得方法 小型动物包括老鼠、兔子、鸡，前面两种都相当常见，至于鸡，在贫民窟区域就有不少。只不过这些小动物们都会躲准星，因此命中要费一番功夫。



鸡毛掸子 15点 Feather Duster

成就说明 猎杀并掠夺十只飞行动物。

取得方法 飞行动物就很直观了，长翅膀的就是。这些飞行动物平时不太好遇到，不过在船难海滩区域倒是有一堆，海滩上空盘旋的各种鸟，射下来搜尸。往峭壁碉堡那边去的那边路上也是会刷出很多鸟的，可以把它们射死搜尸，来回几趟数字就到了。需要注意的是，部分鸟因为站在平台边缘，中箭后可能会掉进海里。



百步穿杨 15点 Sharp Shooter

成就说明 在单机模式中完成 50 次爆头。

取得方法 初期爆头杀敌效率高，而且爆头有额外的经验值加成，名额达成不是问题。



食肉一族 10点 Predator

成就说明 用弓箭杀死 50 名敌人。

取得方法 由于用弓箭可以捡回箭矢（需要技能），而且能无声杀敌，精准度高，因此这个应该是武器杀敌类型成就中解锁最早的。



死神面前人人平等 10点 Equalizer

成就说明 用步枪杀死 75 名敌人。

取得方法 由于步枪子弹“飞”得比较厉害，因此平时可能在敌人多的时候才会用。由于通关后敌人数量大减，因此建议在战斗相对轻松的地方多用其他名额未满的枪打打。



寡妇制造者 10点 Widowmaker

成就说明 用霰弹枪杀死 40 名敌人。

取得方法 霰弹枪只有在距离近的时候才能发挥巨大威力，一旦攻击目标在射程外，攻击力就会大幅减少。在合适的场合就多拿出来用，特别是那些场景狭窄的地方。



职业枪手 10点 Gunslinger

成就说明 用手枪杀死 35 名敌人。

取得方法 手枪一般是第二常用的武器，一般嫌弓攻击略慢的时候都可以用手枪补上，爆头方便。



经典失误 15点 Epic Fumble

成就说明 让敌人的炸药掉落并炸死两人。

取得方法 这个是易错过成就，在特定位置很好达成，详情请见前文攻略贫民窟的部分。



过来这里！ 20点 Get Over Here!

成就说明 用绳子将 5 名敌人拉下去摔死。

取得方法 这个是易错过成就，在刚得到绳子的时候就能赚到大半名额，接下来逮到机会就不要放过，专门找那些站在平台边缘的敌人拉。后期不少敌人身上有盔甲，绳子很难发生效果，所以趁早为好。

TIPS 有人问及这次的劳拉和以往的劳拉在身分上有哪些冲突，对于这个只能这样回答：先暂时放下以前的劳拉吧！

机会主义者 15点 Opportunist
成就说明 杀死25名未察觉到你的敌人。
取得方法 杀死那些未察觉到劳拉的敌人都算，并不一定要使用近身暗杀。

心狠手辣 15点 Down and Dirty
成就说明 使用15次终结技。
取得方法 可以使用终结技时敌人的脑袋上一般会出现骷髅图案提示，这个时机在使用闪避反击的过程中非常容易出现。

神枪手 20点 Deadeye
成就说明 将十名在滑索上的敌人击落。
取得方法 这个是易错过成就，最佳的达成位置也是在贫民窟。拿着霰弹枪，一看到有敌人冲出来准备用滑锁，就马上出掩体跑过去来一枪，然后敌人就掉下去摔死了。由于名额有限，因此在贫民窟的相应位置一个都不要放过，错过超过3个人建议立刻重来。

老练的冒险家 20点 Former Adventurer
成就说明 利用闪避反击让25名敌人失去行动力。
取得方法 闪避反击这个技巧劳拉一开始是不会的，需要购买相应的技能。这个技巧在游戏中很常用，特别是后期被敌人近身时，在没有太多远程兵的情况下，主动上前触发闪避反击反而更有效率。

精明干练 20点 One Smart Cookie
成就说明 探索一座支线古墓。

智能优异 50点 Intellectually Superior
成就说明 探索全部支线古墓。
取得方法 支线古墓的入口在获得相应能力后会显示在地图上，谜题的解法在前文也有详细说明。

大业伊始 20点 Unfinished Business
成就说明 完成一项挑战。

不可思议！ 50点 Inconceivable!
成就说明 完成所有挑战。
取得方法 全挑战收集请见前文的攻略部分。

生还者诞生 75点 A Survivor Is Born
成就说明 完成游戏。
取得方法 惟一的剧情成就。

炸药还是爆炸了 10点 Boom Goes the Dynamite
成就说明 点爆一个在空中的炸弹。
取得方法 这是易错过的成就，详情请见前文攻略贫民窟的部分。射击炸弹稍微需要点技巧，最好能提前算预估一下轨迹，然后敌人扔的时候自己别乱动，否则肯定是不好命中的，没打到再跳开。

香煎蟹饼 5点 Crab Cakes
成就说明 杀死菲菲蟹。
取得方法 菲菲蟹在船难海滩的海滩处，而且经常是一刷一堆，一点都不难找，一个个还都是被烤熟了的那种红色。如果通关后才传送到这里，到达海滩发现没有螃蟹，就回头往山上跑一点，再回头来这里，螃蟹们就都刷出来了。

话匣子 5点 Chatterbox
成就说明 完成与全部船员的对话。
取得方法 非常易错过的成就，主要是因为对话的时机非常固定，而且一旦错过一次就没办法补了，因此要特别注意。每次与成员对话的时候，都要一直说到成员头上的对话框不出现为止，每完成当前场景中与一位成员的全部对话，屏幕右下角都会出现“TR”的字样，这算是一个很明显的提示了。完成全部对话后，成就会立刻解锁，不需要等到通关。前文已注明对话条件（主线攻略末尾处），请移步查看。

冒险家 20点 Adventurer
成就说明 每种多人模式的战役都玩过一次。
取得方法 可以自然累积，也可以自己开房。

职业炮手 20点 Artilleryman
成就说明 多人模式中用炮塔杀死20名玩家。
取得方法 不少地图都有炮塔，记住炮塔的位置，守在旁边，有敌人在合适的攻击范围再冲上去打。

TIPS 劳拉是可以跳着爬墙的，省时省力，只不过在一些拐角区域慎用，否则会直接坠崖。

下去吧，小子！ 10点 Down Boy!
成就说明 多人模式中杀死一名正在滑索上的玩家。
取得方法 这个成就要求中的“正在滑索上”指的是在绳索上按住X键从下往上滑的动作，而这个动作只有索拉瑞的角色能做出来。想达成需要找机会，要想成功平时不能离滑索太远，这样也好命中对手。如果对手刚好想解“利用滑索来从濒死状态中逃脱”，那是再好不过了。

圈套 10点 Entrapment
成就说明 多人模式中用陷阱抓住一名玩家。
取得方法 每次开局都顺手把陷阱弄好（那种把人吊起来的绳子陷阱），总有人会上钩。

老天眷顾 20点 Escapist
成就说明 多人模式中从10次爆炸中活下来。
取得方法 这个很容易，游戏中经常会被炸到，每次看到炸弹就跳开，只要不是刚好落在脚下基本都无问题。另外多人场景中有不少炸药桶，也可以自己经常站在刚好被波及但是不足以被炸死的距离。

好心肠 10点 Good Samaritan
成就说明 多人模式中救起一名队友。
取得方法 只有救援模式里扮演生还者才有拯救队友的机会，当队友倒下后过去按B就能将其救起来。

我真行！ 25点 I'm all that!
成就说明 每种多人模式的战役中都取得一次等级配对比赛的胜利。
取得方法 搜索多人游戏模式时选择“等级配对”，每种类型的等级配对赢一次就行了。快速配对默认是“不分等级”，因此最好别选这个。

惟一的生还者 15点 Sole Survivor
成就说明 多人模式中成为队伍中惟一一名没有被杀或击倒的玩家。
取得方法 这个在独自游玩的时候还比较好解，不管什么模式大家都是挂了之后就重生的，这个成就的要求就是有那么一个瞬间，你的同伴都死了还没复活，但你是惟一活着的，游戏过程中自然会解开的成就。刷的话就更容易了。

肉搏勇士 15点 Lights Out
成就说明 多人模式中使用近身攻击杀死10名玩家。
取得方法 近身攻击很常用，和敌人撞在一起的时候拼命按Y才是最佳选择。

爆破大师 20点 Master Blaster
成就说明 多人模式中用一个炸弹炸死2名敌人。
取得方法 对敌人扎堆的位置使用榴弹比较好得手，或者在开局的时候突然点爆敌人集中出现位置附近的炸药桶，这个需要经验和眼明手快。

攀逃大师 15点 Monkey Around
成就说明 多人模式中利用攀爬绳索逃避死亡3次。
取得方法 前面已经说到，使用滑索按住X倒着滑这个动作只有索拉瑞的角色才能使用出来。站在绳索附近，等敌人打你就往绳索上跳，然后倒着滑，或者趁自己受伤赶紧跳上绳子倒着滑。

自恋狂 10点 Narcissistic
成就说明 购买一个新的多人模式角色。

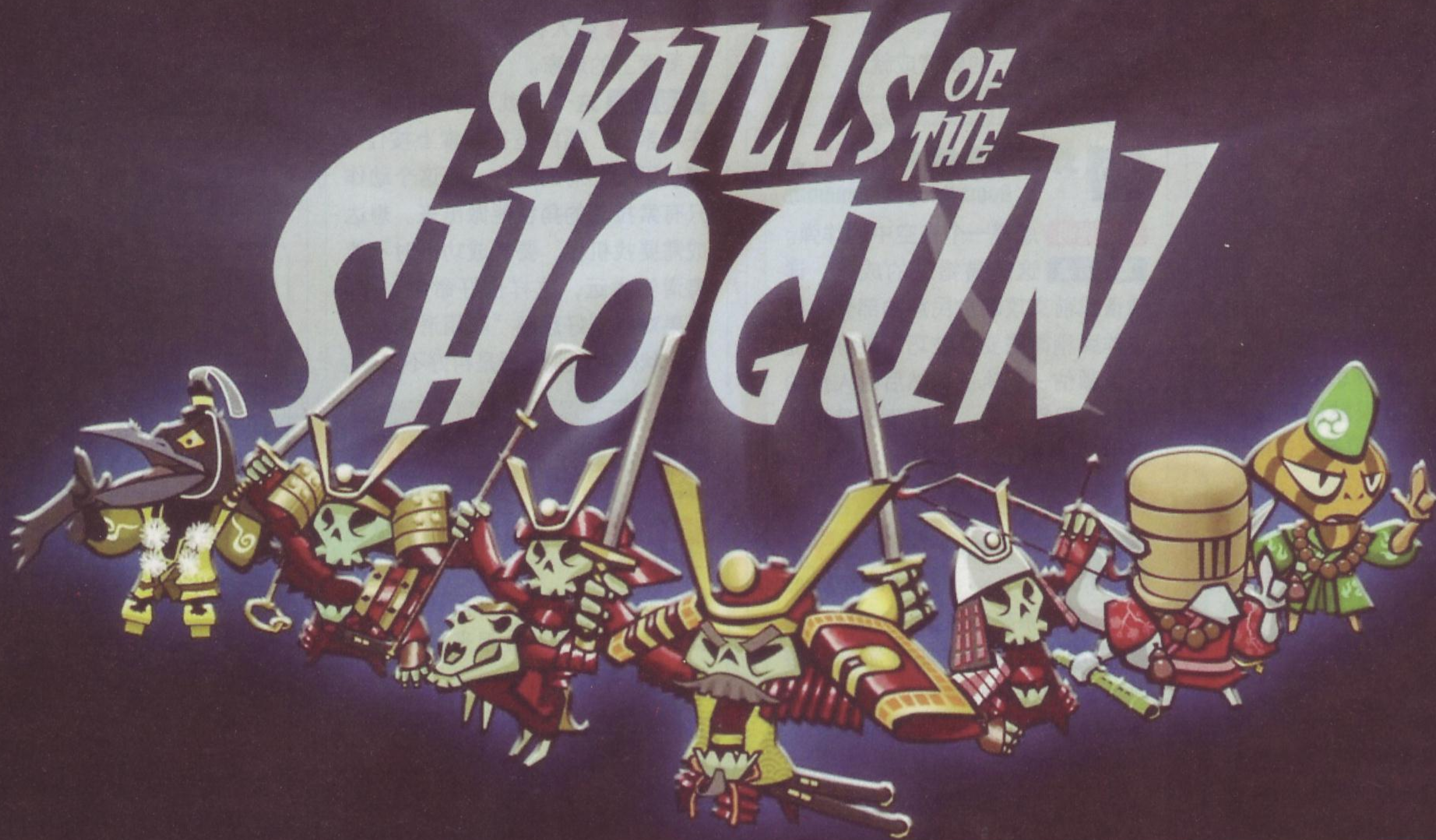
步步高升 10点 On My Way Up
成就说明 多人模式中达到10级。

购物狂 20点 Shopaholic
成就说明 购买多人模式中的全部升级和角色。
取得方法 请参考前文“快速升级赚钱指南”。

认真投入 30点 True Commitment
成就说明 在多人模式中达到60级。
取得方法 请参考前文“快速升级赚钱指南”。



文 绚世 美编 心の永恒



系统详解

操作指南

操作	效用
左摇杆	移动和选择
十字键	切换士兵
右摇杆	移动画面
A	下军令状
B	取消
X	攻击
Y	吃、作祟

操作	效用
RB	信息
LB	结束回合
RT	缩小
LT	放大
START	暂停
BACK	控制

本作是一款很有研究价值的回合制策略游戏。虽然游戏不大，但内容绝不含糊。画面和音效均属上乘，剧情很有意思，经常能让玩家在游戏过程中会心一笑。游戏的难度比较高，尤其是金骷髅的取得需要对游戏系统有充分的理解和一定的运气才能达成。值得一提的是本作还有中文版，本土化做得很棒，诚意推荐给各位喜爱回合制策略游戏的玩家。

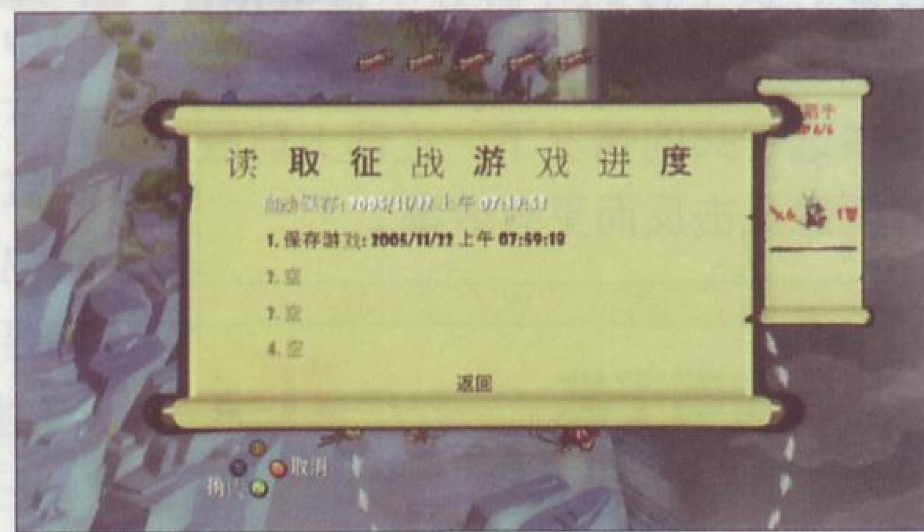
幕府将军的头骨	Microsoft Studios	策略
X360 Skulls of the Shogun		美版
2013年1月30日	1～4人	800点MSP
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

进行方式



游戏是回合制策略型游戏，玩家需要保护好将军的同时打败对手将军或者将全部敌人全灭。每回合有5次军令状，对应5次行动机会。每个单位有一定的移动范围，普通的单位只能行动一次，将军和厉鬼可以行动两次（将军需要取回第二把刀后才能实现），进化为厉鬼的将军还能行动三次，但需要注意的是每行动一次其移动范围都会逐渐缩小。选择攻击行动时，有一定范围的攻击区域。在红色区域内命中率为100%，而橙色区域会降低命中率。

存档和悔棋



本作除了可以在游戏中自行储存游戏外，游戏也会自动存档，相当贴心。值得一提的是游戏还会在玩家开始的每个回合进行自动储存，如果对这一回合的行动不满意，可以读取自动存档重新开始，对研究最佳的回合行动有极大帮助。

头骨系统

在游戏中存在头骨的系统概念，每当有单位死去都会留下头骨，有时候地上也有一些头骨的存在。我方单位可以移动到敌方头骨或者已存在的头骨上，选择“吃掉头骨”，可以回复3点HP并使HP上限提升2点。需要注意的是士兵和将军都有一定的HP上限，士兵最高为12点HP，将军为18点。每吃掉一颗头骨，单位周围都会漂浮一个头骨标识。僧人兵种每吃掉一个头骨都能解锁新的咒语，最多有四个。需要注意的是，我方单位死去也会留下头骨，敌方也可以通过吃掉头骨来增加自身实力，到后期头骨会成为胜负的关键。



厉鬼单位

当吃掉三颗头骨，单位会升级成为厉鬼单位。不仅外表会发生变化，而且行动次数会增加一次，整体实力也会提升不少。在一般情况下需要尽快让我方单位变为厉鬼单位以提升整体实力，变为厉鬼单位的将军有时候也能成为扭转局势的关键。



灵墙与击退技

游戏中当两个单位走在一起的时候会有红色光圈出现，此时就形成了“灵墙”。在灵墙状态下，敌方无法攻击到处于灵墙后方的单位，形成灵墙的单位也不受击退技的影响。利用这一点可以安排HP值较低的单位躲在灵墙后进行攻击，也可以通过某些机关，并在悬崖等地形时保持安全。击退技是指各个单位攻击后都会使得受攻击的一方后退，利用这一点可以将敌人推开或者直接推落悬崖。击退技对形成灵墙或作祟中的单位是没有效果的。



稻草与作祟

●稻草：游戏中的重要资源之一，召唤士兵、使用某些咒语都需要一定数量的稻草。稻草需要在稻草地上作祟后才能获得，每回合能获得25点，最多持续六轮。使用某些咒语也能获得稻草。

●作祟：在游戏中需要作祟才能启动某些开关或燃烧稻田。在作祟中不能移动也不能反击，但不受击退技的影响。



战场地形

游戏中存在着各种各样的战场地形，依靠地形能形成一定的优势，比如弓箭手在有落差的地方利用地形优势攻击敌方单位，或者观察对方的攻击方式躲在回避地形。也能依靠伤害地形和即死地形形成战局优势。战场上偶尔会隐藏有战场道具，一般隐藏在草或者树木后方，使用会消耗一次行动机会。战场道具包含有回复大量HP的回复道具和攻击力增强的道具。



伤害和即死地形

●伤害地形：伤害地形包括荆棘、雪崩和净化神龛等，利用击退技可以将敌方单位推到荆棘上，敌方单位会受到1HP的追加伤害。只要站在雪崩地形上每回合都会遭受雪崩伤害，每次都会扣除1点HP。而净化神龛需要作祟后启动，只要处于神龛的攻击范围内，范围内的所有敌方单位都会受到1点HP的伤害。而在某个关卡，由于对方单位的特殊能力会有冰封效果，所有站在发动效果的地形上的我方单位都会被冻结，无法行动。

●即死地形：以悬崖和湖水为主，只要双方单位被推下去就会直接身亡，其中也包括将军单位，有时候可以利用这一点秒杀将军，使得快速通关变得可能。但需要注意的是我方将军单位也会受到此效果影响，所以要设置灵墙或远离即死地形。

作祟神龛

游戏中存在着数种神龛，只要单位在神龛上作祟就能启动各种特殊效果。

●士兵神龛：游戏中最基本的神龛，可以通过作祟过的神龛消耗稻草召唤基本单位，是推进兵线的重要据点。

●僧人神龛：游戏中存在着各种特殊的神龛，其中火狐神龛代表火狐僧人、蜥蜴神龛代表火蜥蜴僧人、乌鸦神龛代表乌鸦僧人。此外在游戏后期还存在复合神龛，可以任意选择一种僧人召唤。召唤不需要稻草，但需要注意的是一旦神龛的火被熄灭或者被敌人作祟了，该对应的僧人单位就会直接消失。

●净化神龛：作祟后能在每回合开始自动攻击一定范围内的全部敌人。



回避地形

游戏中还存在类似草木的回避地形，只要躲在回避地形内就能提高自身单位的回避率，有时候也能在回避地形内找到战场道具。

兵种分析

基本单位

●步兵：在基本单位中拥有最高的防御力，但攻击力较低，行动的范围十分有限。在具体的战局中，可以利用步兵形成灵墙，保护其身后的单位。同时步兵的击退技具有最远的距离。是逐步推进战线的有力帮手。在游戏中召唤需要100稻草。

●骑兵：在基本单位中拥有最广的行动能力，但攻击力和防御力都比较低。在具体的战局中需要利用骑兵的行动优势迅速占领神龛，争夺道具和稻草，是相对实用的单位。在游戏中召唤需要150稻草。

●弓箭手：在基本单位中拥有最远的攻击距离和攻击力，是数一数二的强大单位。但缺陷也很明显，防御力相当低，很容易被敌人秒杀。而且被敌人近身攻击的话是不能反击的。在具体的战局中可以利用高度差或者灵墙保护自己进行输出。在战斗中起着极大的作用，在游戏中召唤需要200稻草。

以上三种单位在升级成厉鬼之后能力都有不少幅度的提升。步兵在升级后其防御力相当可观，加上二次攻击的存在能很好地成为队伍的中坚力量。骑兵升级成厉鬼后虽然能力也有所提升，但整体而言意义并不大。而弓箭手升级为厉鬼后，两回合的攻击能很快地将敌人埋葬。但其防御力并没有太大改观，需要小心。



僧人单位

在神龛处作祟就能召唤僧人，僧人每吃一颗头骨就能学会一个新的咒语，每种僧人都有四个咒语可以学。

●火狐僧人：游戏中最早取得的僧人单位，以辅助系为主。使用火狐可以为我方回复HP、使用神盾减少来自敌方的伤害、复活同伴和将头骨变为稻草。需要注意的是复活同伴需要100稻草，但复活的单位只有一半的HP。火狐僧人的最大价值在于其恐怖的回复力，一次可以为我方单位回复3HP，一旦进化成厉鬼单位的话，两次行动一共回复6HP，是持久战的必备单位。

●火蜥蜴僧人：以攻击和毁灭咒语为主。除了一般的火球攻击外，还有增加我方反击次数的闪电盾、召唤出鬼和大范围的雷神咒语。需要注意的是召唤出的鬼是不会听我方命令的，它会不



人造成直接伤害，但能将敌人吹飞很长的一段距离，可以直接将敌人吹飞至即死区域，从某种意义上来说算是最强的输出角色。狂风还可以吹飞头骨运送物资，将我方的角色吹飞一定距离（但不会掉落悬崖）。除此之外还能直接吹灭神龛的火使其失去作用。咒语升级后还能习得偷取稻米、提升单位回避率等使用技能。最后能习得风神咒语，一次性吹飞多个敌人并造成伤害，强烈推荐玩家们使用。

分敌我地进行攻击，算是一把双刃剑。而最强的雷神咒语能给与范围内所有敌人伤害，相当实用，其输出能力在游戏中数一数二。

●乌鸦僧人：游戏中最后出现的僧人，以狂风和支援的咒语为主。它的狂风技能虽然不对敌

将军单位



游戏中惟一也是最强的单位。虽然最开始只能行动一次，但在取回刀后增加多一次攻击机会，变为厉鬼还能再增加一次，共有三次行动机会。在游戏中将军单位有最强的实力，HP也比一般的单位要多出不少。而且在游戏后期将军每回合都能在被唤醒之前进行冥想，每回合冥想能让其最大HP+1。但在实际战局中并不推荐冥想过长的时间，直接吃头骨即可。一旦将军阵亡，游戏就会结束，因此需要不惜一切代价来保护将军单位。将军单位也会受到即死地形的影响，需要时刻留心。

对战模式

对战模式支持本地对战和互联网对战，以颜色为标识，最多支持4个人同时竞技。在游戏开始时每个玩家都有完全相同的资源，需要取下对方的头骨才能获得胜利。

关卡要点和金骷髅取得

第1关 进入阴间的队伍

战场目标	敌人全灭
金骷髅目标	完成关卡时没有士兵伤亡



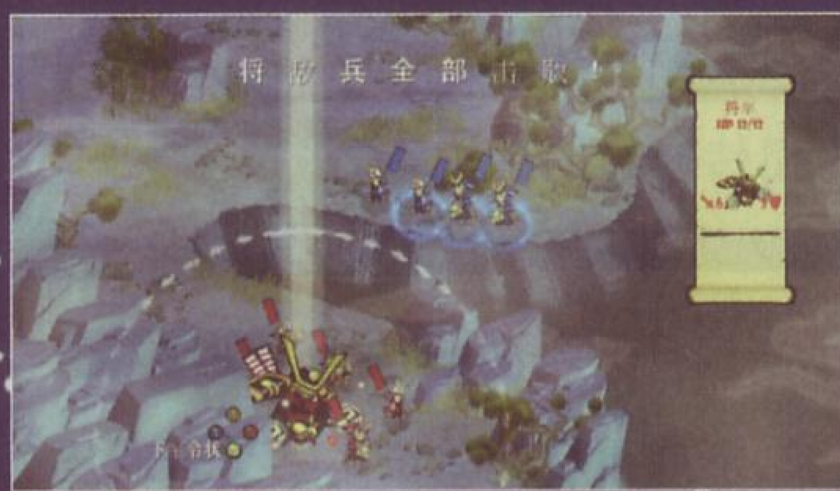
游戏的第一关以教学为主，在砍掉第一个敌方单位后我方有骑兵和步兵加入。金骷髅的取得不算困难，只需要多排好灵墙，让受伤的士兵躲在后面就能达成目标。

第2关 大闹死亡海滩

战场目标	敌人全灭
金骷髅目标	完成关卡时没有士兵伤亡

在战斗一开始时先使用两个弓箭手射死对方的步兵单位，之后骑兵和步兵单位将敌方弓箭手单位消灭，注意敌方的骑兵单位会直接攻击我方的弓箭手单位，注意形成灵墙防止掉落。在通过区域前可以先把地上的头骨吃掉。在第二个区域可以先用步兵排成灵墙，让弓箭手躲在灵墙后进行攻击。跑过来的骑兵用击落技将它们直接打落悬崖即可。在最后的区域可以让步兵先将上方的骑兵击落水，再组织成灵墙和弓箭手对射就行。







第3关 弓箭手的伏击

战场目标	敌人全灭
金骷髅目标	完成关卡时没有士兵伤亡
	过关时持有稻草500捆以上

在我方前面的草地中就有一个弓箭手，需要小心，派出步兵和骑兵将其消灭。利用草丛能很好地提升我方的生存率。由于取得金骷髅需要稻草500捆以上，因此需要尽快地抢占稻田并减少使用士兵神龛。将第一波敌人解决后，会有第二波敌人登场。由于对方没有弓箭手单位，所以我方可以利用躲在灵墙后的弓箭手给与对方重创。



第4关 通往光荣的大门

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	完成关卡时尚未唤醒冥想的将军
	您的将军将地方将军打败
	完成关卡时盟军中至少有2名厉鬼存活

由于此次的金骷髅条件是冲突的，因此最少需要完成两次才能完成金骷髅的挑战。如果要达成金骷髅厉鬼存活目标，则需要将敌方单位消灭六个以上。达成目标并不困难，只需要让步兵形成灵墙，让弓箭手单位作为主要输出手段，让移动力高的骑兵补刀再回到后方形成灵墙，以此反复就能轻易取得金骷髅。在地图右边有补血的道具，可以让HP不足的单位回复。此外对方的火狐僧人很烦人，建议优先解决。



第5关 樱子的安慰

战场目标	敌人全灭
金骷髅目标	完成关卡时没有士兵伤亡
	过关时持有稻草1000捆以上
	完成关卡时至少有2名盟军僧人存活

从本关开始将军取回了刀，增加了一次行动机会。以上的金骷髅可以一次达成，需要将上下两处的神龛全占了并不出现伤亡，尽量多占有稻田就能达成。一开始先派出五个士兵作祟，之后在



中间通道依靠步兵形成灵墙，用弓箭手的攻击先消灭对方的弓箭手，让移动速度快的骑兵尽快到达神龛处作祟，依靠火狐僧人的回复HP技能能让战斗变得轻松许多。不过需要注意的是敌方的将军单位会很快唤醒，他带有两次攻击，需要留心。

第6关 火热的追求

战场目标	到达桥的位置
金骷髅目标	完成关卡时没有士兵伤亡
	完成关卡时，您的将军仍为厉鬼状态
	至少歼灭了25名敌军

本关一开始有两条分歧路，建议往右边前进，因为可以依靠地形防止被敌方的弓箭手单位攻击。在途中有火狐神龛，但不建议作祟，为了达到无伤亡目标，在前进到深处的时候很难保护好神龛。之后利用灵墙形成优势，先攻进桥附近，再等待追兵到来一一击败即可。



第7关 药剂恐慌

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	完成关卡时至少有4名敌军士兵存活
	至少将3名敌军士兵推至荆棘中
	完成关卡时，盟军中至少有2名厉鬼存活

在关卡开始自然是派出士兵抢占资源作祟了。兵分两路之后在中间区域集合，在中间区域的树林里还有增加攻击力的药剂可以吃，建议给弓箭手单位使用。在中间形成灵墙，将敌人推至荆棘相当简单，待我方有2名厉鬼后，直取敌人将军。



第8关 守护者的园林

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	完成关卡时敌方僧人均被歼灭
	您的将军将地方将军击败
	通过在其神龛作祟将僧人击败

先派出骑兵和弓箭手到左右两边占领资源，其余的单位则在中间迎击敌方单位。最需要提防来自敌人弓箭手的攻击，可以将敌人引进我方区域，左右两边进行包抄能轻易将敌方单位消灭。由于敌方僧人一开始就已经为厉鬼状态，直接交锋并不明智，到敌阵深处占领敌方神龛可以轻易击败他们。为了整体实力，建议早一些唤醒将军，让其击败敌方将军后金骷髅就能轻易入手。



第9关 狂躁的雷电魔神

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	完成关卡时没有士兵伤亡
	敌方将军被鬼击败
	完成关卡用时未超过4分钟

从本关开始有火蜥蜴僧人登场，一开始自然还是先占领资源，需要注意的是敌方会将兵力集中在地图下方，所以需要派出更多的兵力以应付下方的袭击。敌方将军在开始后就直接进攻，加上敌方两个弓箭手单位，一不小心很可能被消灭。火蜥蜴僧人在吃掉一颗头骨后就能习得召唤鬼的技能。由于鬼单位并不会听我方命令，所以我方要和鬼保持一定距离。召唤鬼到敌军阵中，然后就看戏吧。一旦敌方进攻到我方区域时就利用远程攻击消灭。由于金骷髅目标中有要求时间的，所以思考的时间不能过长。金骷髅目标较难，需要多加尝试。



第10关 护城河之战

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	攻击黑川并令其受到伤害
	使用击退术至少8名敌方士兵推下悬崖
	在关卡的营火环节中全部敌军均被鬼击败

在一开始敌方的弓箭手单位占有地形优势，需要在其攻击范围外行动否则很可能被消灭，可以躲在树后不受攻击。利用击退术将下方的敌人推下悬崖。但注意要留下头骨供火蜥蜴僧人吃掉以解放召唤鬼的咒语。在营火环节中，让火蜥蜴僧人召唤鬼到敌方区域中，至少需要召唤2只鬼才有可能达成目标。但由于鬼的行动具有很大的随意性，如果发现鬼攻击我方或者朝着我方前进的话建议还是读取存档为妙。到最后环节，由于黑川躲在士兵的灵墙后面，建议召唤个鬼在上方，并乘机攻击他即可。因为地形多有悬崖，所以达成金骷髅的悬崖收集并不困难，但需要小心的是我方单位要站好位置，避免被推下去。







第11关 平原上刮起的飓风

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	您的将军将敌方将军击败
	使用闪电盾成功反击3+名敌军
	完成关卡时至少有2位僧人变为厉鬼

一开始自然还是占领资源确保优势，由于火蜥蜴的神龛比较远，所以建议化为厉鬼的2位僧人选择火蜥蜴和火狐。我方会在右下角与敌方进行激烈的争夺，因此可以让火蜥蜴僧人躲在形成的灵墙后，为前方的单位添加闪电盾的效果。可以在下方配置多一些兵力，在上方利用士兵神龛召唤更多的单位进行攻击。因为路途较远，建议提早一些让将军唤醒，这也能为队伍的整体实力做贡献。在本关最需要注意敌军的弓箭手，不仅数量多而且时常会躲进草丛相当讨厌。



第12关 孤独的征途

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	至少歼灭了5个鬼
	盟军未受到鬼的伤害
	您的将军将地方将军击败

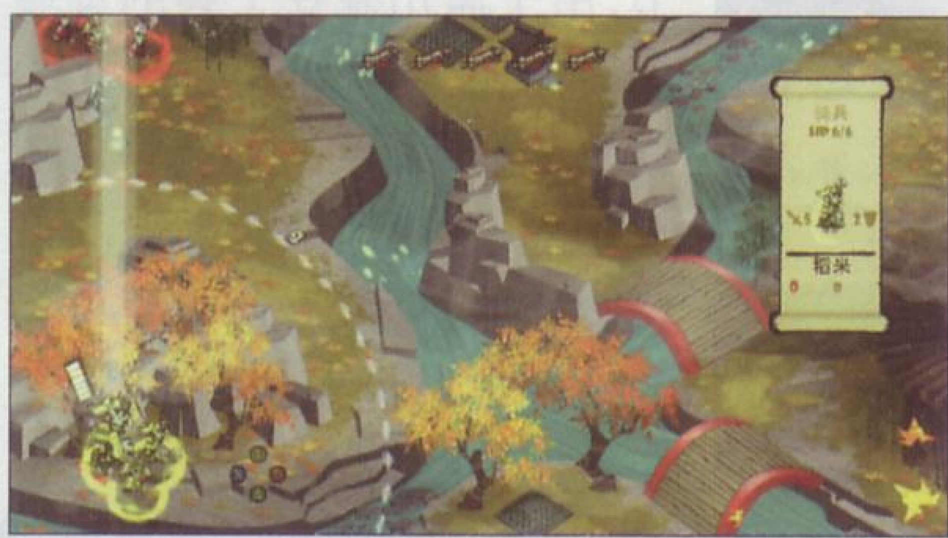
本关在三处地方会有鬼出现，而且鬼的实力相当恐怖，随便一下就可能秒掉一个单位，就算消灭掉鬼一段时间后也会再生。建议先不着急推进，让敌方单位来到鬼的位置，让他们相互攻击，我方再派出弓箭手获取成果就行。等到鬼被消灭的阶段就唤醒将军，吃掉掉在地上的头骨冲到敌方将军处歼灭之。如果觉得在消灭掉5个鬼的同时不受伤害有困难，可以分两次完成。



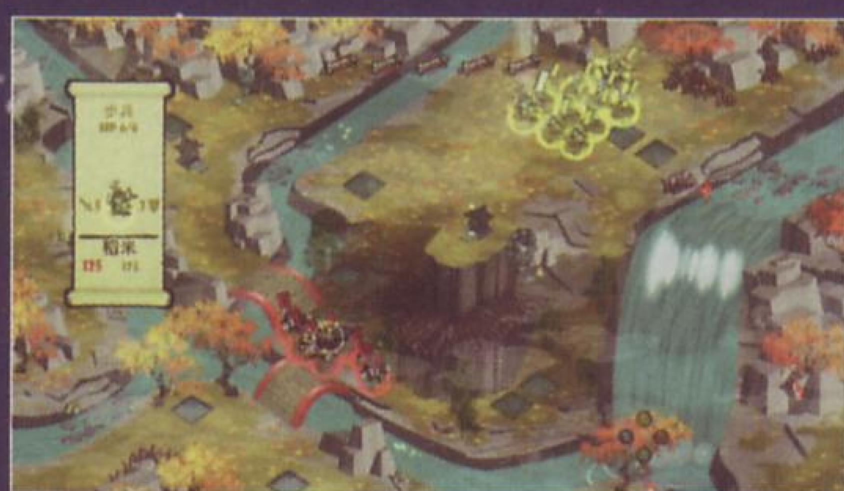
第13关 风神瀑布

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	完成关卡时至少有4名盟军士兵存活
	未超过14轮便完成关卡
	完成关卡时，至少有2名乌鸦僧人存活

本作开始有乌鸦僧人可以使用，其狂风技能相当实用，为了节省回合数可以多用狂风将敌人刮落直接秒杀。本关的关键在于如何快速召唤乌鸦僧人，因此需要让下方的将军和骑兵多行动，在最初的环节只需要消灭两边敌人到桥上就行。在对付将军的阶段时，可以趁敌人走近悬崖边的时候利用乌鸦僧人的风神技能一次性将敌人刮下解决。金骷髅的难度比较高，要算好回合数，多利用乌鸦僧人的狂风技能直接秒杀敌人。







第14关 狮子迷阵

战场目标	敌人全灭
金骷髅目标	完成关卡时占有全部净化神龛
	完成关卡时，盟军至少有4个及以上的士兵以厉鬼形态存活
	盟军未受到净化神龛的伤害

在关卡开始时可以先占领资源，但需要注意的是如果先占领了右边的净化神龛的话，很可能在次回合就被敌人秒掉一个单位。正确的做法应该是先躲在草丛处，等敌人作祟时将敌人消灭。本关最难取得的金骷髅是不受净化神龛的伤害，由于很难保证敌人不占领净化神龛，所以可以先到地图中间的乌鸦神龛召唤乌鸦，在不受伤害的前提下将神龛的火吹灭。在将敌人清理得差不多的时候，可以让移动力高的骑兵单位占领全部的神龛再结束本关。



第15关 混沌峡谷

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	使用击退术将敌方将军推下悬崖
	完成关卡时，占有全部僧人的神龛
	借助乌鸦僧人的帮助击败了至少5名敌兵

因为本关具有高低落差，所以可以利用中间道路的神龛召唤弓箭手单位来攻击敌人，能让战斗轻松不少。同时在中间的乌鸦僧人也可以吹灭敌方的神龛火焰。由于本关是悬崖地形，所以利用即死地形的金骷髅并不难收集，但是由于敌方将军很快行动，需要利用骑兵单位尽快占领全部的神龛，可以带着敌方的将军稍微绕一下或者利用步兵进行阻挡以争取更多的时间占领神龛。



第16关 秋季大袭击

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	敌方将军被净化神龛击败
	完成关卡时至少有800捆稻米
	您的将军将敌方将军击败

在本关的地形下，可以利用左右两边的地形对敌人进行包抄。在地图左边的弓箭手可以不管，直接占领其附近的净化神龛让神龛对弓箭手发起攻击即可。由于右边的弓箭手比较多，建议利用步兵慢慢推进。而左边可以派出骑兵尽快攻占据点。需要注意的是本关的稻田并不算多，在使用的时候要多留意剩下的稻草量。由于金骷髅的达成目标有所冲突，因此至少需要完成两遍才能收集全部的金骷髅。如果要用净化神龛击败将军单位的话，需要攻击将军让其HP剩下1~2点。



第17关 冰面如镜

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	完成关卡时占有全部神龛
	使用击退术并至少将5名敌军士兵推下悬崖
	未派士兵作战仅派将军作战

本关都是冰雪的地面，因此我方在行动时要小心地形的影响避免被秒杀。由于地形的特殊性，本关要将敌人单位推下悬崖并不困难。建议本关的金骷髅分两次完成，否则仅依靠将军贫弱的移动力要占领神龛相当麻烦。仅派将军作战的金骷髅收集，可以让敌人单位靠近悬崖时，利用将军的多次行动特性逐一将敌军推落悬崖会轻松许多。

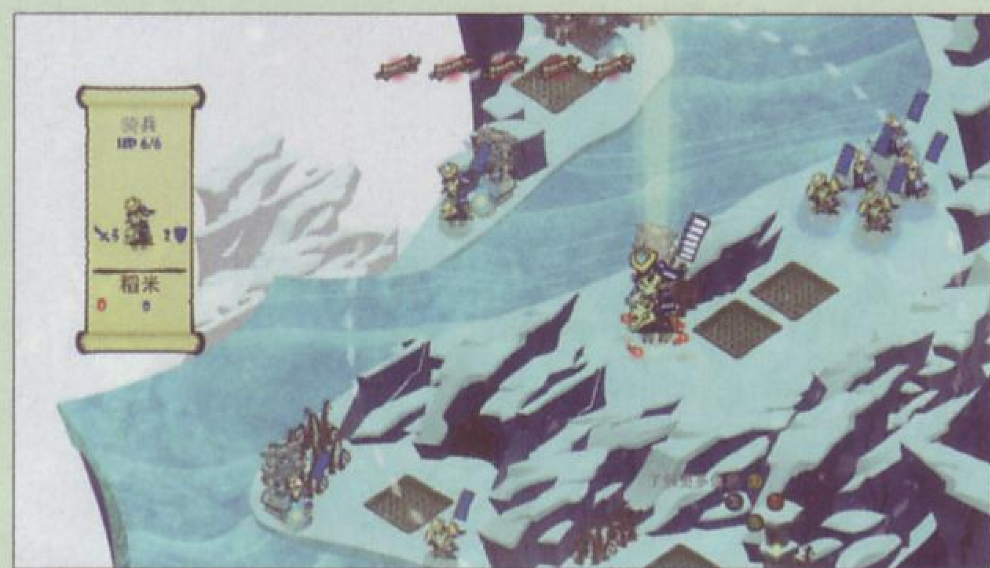


第18关 雪崩峡谷

战场目标	敌人全灭
金骷髅目标	未超过 9 轮便完成关卡
	完成关卡时没有士兵伤亡
	盟军未受到雪崩的伤害

本关有鬼存在，所以请不要在有山洞的地区停留太久，否则很容易被鬼秒杀。本关的难点在于拐角处时的移动很容易遭受雪崩攻击，而且惟一可以躲避的地方又有鬼的存在，因此建议想办法将鬼击破再由移动力高的单位前进，建议本关的金骷髅分两次收集，一次完成未过 9 轮完成关卡，剩下的两个可以另外一次再完成。在完成未受到雪崩伤害的金骷髅时，要时刻注意自己的站位，宁愿缓缓推进也不要冲进敌阵受到敌人围攻。





第19关 寒冷的结局

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	击败雪子
	您的将军将敌方将军击败
	雪子的魔法没有冻住盟军

游戏的难点之一，本关有三条路可以选择前进，因为中间有落脚点所以建议选择中间的道路。本关的雪子会使用冻结魔法将我方单位冻住，范围是桥还有地图的深色区域。要想硬闯就必须形成灵墙，灵墙后面的单位可以毫发无损地通过。由于地形优势，攻击两次就能将敌方将军推下悬崖，因此重点就在于通过雪子的冰阵了。为了降低收集难度，建议本关的金骷髅收集分两次完成。雪子并不会反击和攻击，因此可以躲在冻结的我方单位后对其猛攻，很快就能击败她。在完成不受到雪子攻击的金骷髅时，可以先站在中间桥的左边，利用行动力高的骑兵单位迅速躲在石头后就能通过且不被冻结。





第20关 幕府将军争夺战

战场目标	击败敌方将军
金骷髅目标	至少吃掉了 20 颗头骨
	不借助击退术将敌兵推下悬崖，仍能获胜
	通过关卡时每一位僧人均为厉鬼形态

不愧是最终关卡，其难度相当变态。敌方的单位一开始就是满血的厉鬼状态，所以需要耗费一定的单位才能将敌方的第一波敌人消灭。建议将军单位早些行动，以吃头骨来增强整体实力。本关有两条路可走，不建议全部单位都扎堆一条路前进，需要派出一定的兵力守护好神龛，否则一旦神龛被占领，我方的僧人就会被消灭。注意灵墙的使用和单位间配合，步步为营通过吧。敌方的亲信会冰结攻击，因此在其靠近的时候最好尽全力击破，避免后患无穷。敌方将军基本不会行动，靠近后全军攻击就能消灭他。本关的金骷髅也是最难收集的，尤其是不利用击破术会让本关难度直线上升，因此需要对游戏各个系统都相当熟悉而且有一定的理解，加上一些运气才能通过。





游戏心得

●在三种基本兵种单位中，移动骑兵的时候，要留心自己的站位，即使占领了资源也要让自己能全身而退。步兵在变成厉鬼后能有较大的能力加成。

●要发挥弓箭手最大的实力，可以使用两个单位同时行动或者让其成长为厉鬼单位。这样的话两箭就能消灭一个普通单位。

●由于自动存档是在我方回合开始后确定移动才开始自动储存，所以如果对局势不满意就尽快读盘，避免存档被覆盖。

●击退技在游戏中起着极其重要的作用，是尽快通关，杀敌方于无形的神技能，所以要尽量多使用。不过也要时常留心自身站位，否则很容易被对方秒杀。

●敌方单位最恐怖的是弓箭手单位，不仅走位相当合理(时常会躲起来)，而且攻击力极高。如果冲进敌阵还可能被敌方围攻致死，因此尽量先清理掉敌方的弓箭手单位。

●回避率可以叠加的，躲避在草丛的同时还能使用乌鸦的提升回避技能。

●回复药水最多能回复 6 点 HP，而且每个回合都会回复 1 格，因此可以利用该特性派角色与敌人正面交锋。

●HP 低于一半时攻击力会减少，因此请尽量保持在 HP 较高的状态攻击敌人

●只要熄灭地方神龛的火焰就能直接消灭敌方的僧人单位，我方亦然。

●冥想看上去很美，实际上意义不大，为了尽快通关建议尽快唤醒将军，要增加 HP 上限吃头骨即可。但需要注意的是敌人绕到身后还是能攻击到后方的角色，这点需要考虑在内。

●灵墙的实用性相当突出，也是游戏后期保护角色的重要方式，建议多加使用。

●敌方 AI 奇高，最喜欢攻击我方 HP 值较少的单位，因此要时常确认剩余的 HP 数量避免被围攻。

●要充分利用地形优势，面对敌方弓箭手单位时可以躲在一些拐角位置躲避攻击。

●要注意保护好我方单位，如果留下头骨太多，养肥了敌方单位的话对后面的战斗相当不利。

●除了基本的士兵单位能力外，一些资源(例如稻草、占领的神龛和散落在地上的头骨)也是胜负的关键。



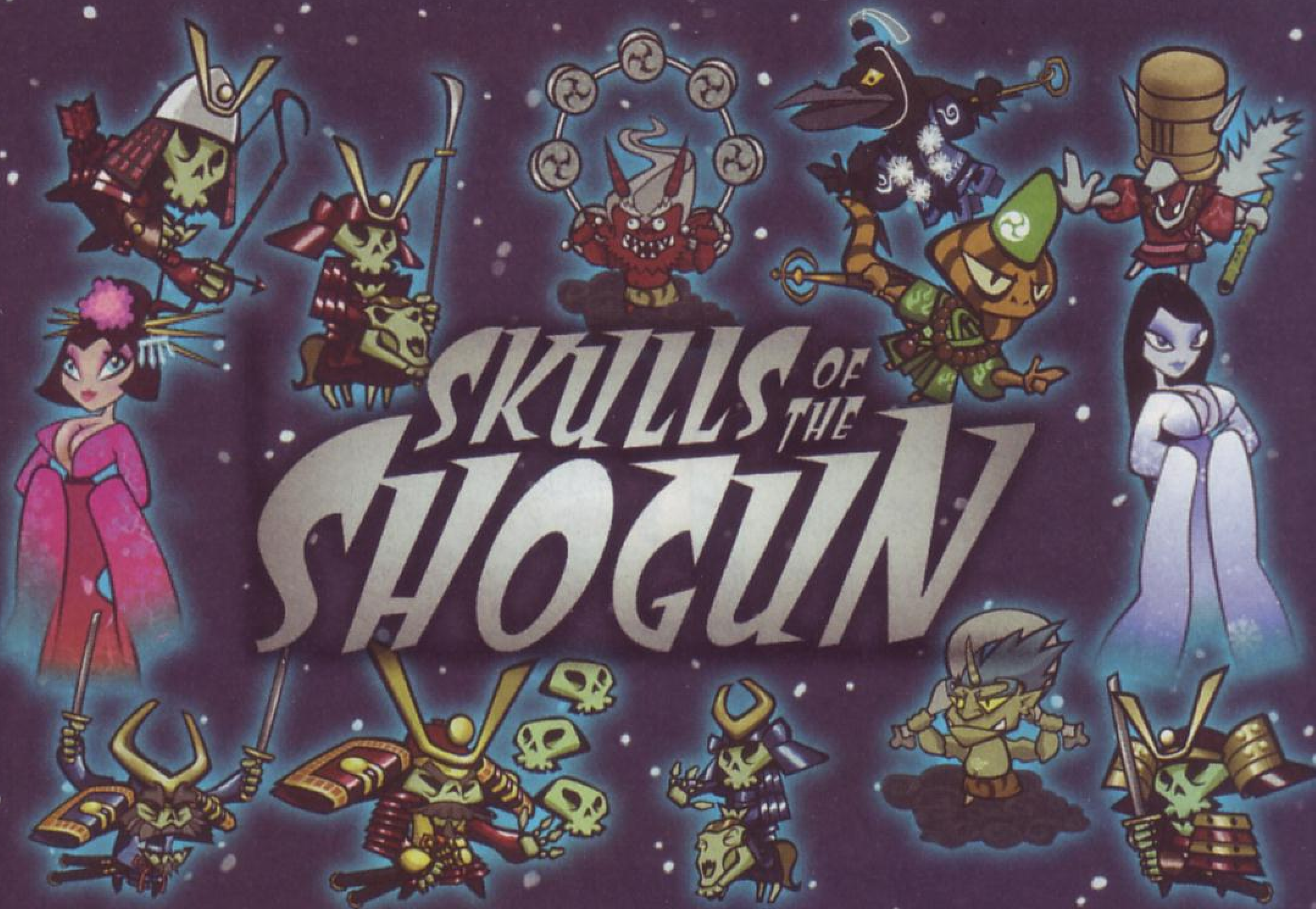
全成就获得指南

本作的全成就并不简单，尤其是全金骷髅的收集和3小时内通关全部关卡比较困难。要达成这两个目标不仅要对游戏系统有深刻理解，还必须有一定的运气。还好本作会自动存档也可以悔棋，所以如果达不到自己想要的局面就进行读取吧。

成就数量	400G/20个
难度	★★★★
在线成就点数	90G/6个
全成就所需时间	8小时以上
有无会错过的成就	无
有无影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

玩家在一开始时可以先将游戏难度设置为普通，通关后就能取得所有普通难度的奖杯。之后再将游戏难度设置为休闲，进行金骷髅的收集。金骷髅的收集是可以分开的，一定程度下减少了取得难度。最后在已经熟悉了游戏的情况下将游戏3小时通关。由于游戏时间是累加的，所以一些简单的关卡可以以更快的时间完成减少难度高的关卡压力。此外，在游戏过程中注意收集几个特殊的战斗收集，之后就可以对战来完成剩下的成就了，对战建议和朋友一起互刷会简单许多。







死亦为鬼雄 20点
成就说明 完成普通难度的死亡沙滩
取得方法 完成即可获得

胜利之春 20点
成就说明 完成普通难度的春季恒原
取得方法 完成即可获得

夏日可畏 20点
成就说明 完成普通难度的夏季风原
取得方法 完成即可获得

落叶知秋 20点
成就说明 完成普通难度的秋季丰原
取得方法 完成即可获得

您成了新任幕府将军 20点
成就说明 完成普通难度的冬季冻原
取得方法 完成即可获得

唤醒心魔 10点
成就说明 让您的将军变为厉鬼形态
取得方法 让将军吃掉三颗头骨即可

物易其主 10点
成就说明 在敌方神龛作祟以收服敌方的僧人
取得方法 完成即可获得

起死回生 20点
成就说明 令厉鬼形态的火狐僧人使用复活咒语，将一名阵亡战士复活
取得方法 复活咒语必须先吃掉三颗头骨才能使用。

电闪雷鸣 20点
成就说明 令火蜥蜴僧人使用雷电咒语，将5位敌人同时击败
取得方法 难度建议设置为休闲，同时用其它单位先将敌方单位的HP削弱，再让火蜥蜴僧人使用雷电咒语。雷电咒语还必须先吃掉三颗头骨才可能解锁。

兴风作浪 20点
成就说明 令厉鬼形态的乌鸦僧人使用台风咒语，使3名敌兵同时跌下悬崖
取得方法 关卡建议选择第13关风神瀑布，经过第一个环节我方的乌鸦单位应该可以到达厉鬼形态了，然后在对付将军的环节，设置诱饵让敌方三个单位靠近，用台风咒语就能轻松达成。

初级头骨收藏家 20点
成就说明 获得15颗金色头骨
取得方法 完成即可获得

中级头骨收藏家 20点
成就说明 获得30颗金色头骨
取得方法 完成即可获得

高级头骨收藏家 40点
成就说明 获得全部金色头骨
取得方法 完成即可获得。是游戏中难度最高的成就收集。

背叛的诱惑 10点
成就说明 联机多人作战时将致命联盟解散
取得方法 只要先结成致命联盟，再背叛队友即可。

联机作战告捷 10点
成就说明 进行一次联机多人作战后获得胜利
取得方法 完成即可获得，建议和好友一起互刷。

联机多人作战盟主 10点
成就说明 进行一次4人联机作战后获得胜利
取得方法 完成即可获得。

团结力量大 10点
成就说明 进行团队死亡竞赛后获得胜利并且队友没有牺牲
取得方法 完成即可获得。

速战速决 20点
成就说明 赢多人比赛的每轮20秒的时间限制
取得方法 由于正常的游戏局势相当复杂，该成就建议和朋友一起互刷会轻松许多。

丰功伟绩 30点
成就说明 进行联机作战，作战持续30轮以上并获得胜利，期间击败了30名以上的敌兵
取得方法 该成就需要在取得极大的优势下才能解锁，建议还是和朋友一起互刷来完成该成就。

幕府将军的速度 30点
成就说明 完成所有关卡，所用的最短时间累加后不超过3小时
取得方法 全游戏成就难点之一，建议剧情跳过的同时，多使用击退术减少杀敌时间。每关以缩短时间为目标再刷一次。到游戏后期敌人众多，在前期缩短通关时间减少后面关卡压力。将军减少冥想时间，增强整体实力，遇到对方僧人单位直接占领神龛等可以缩短一部分的通关时间。

文 纱迦 美编 一刀

截止到目前，《光环4》已经推出了两个追加成就的DLC，分别是：Crimson和Majestic，分别追加了250点成就，如今《光环4》的成就上限已达1500点。而最新的DLC：Castle已于4月8日在卖场上架，继续追加了250点成就。由于时间关系，本辑只能先为大家介绍前两个DLC的成就解法，还请见谅。

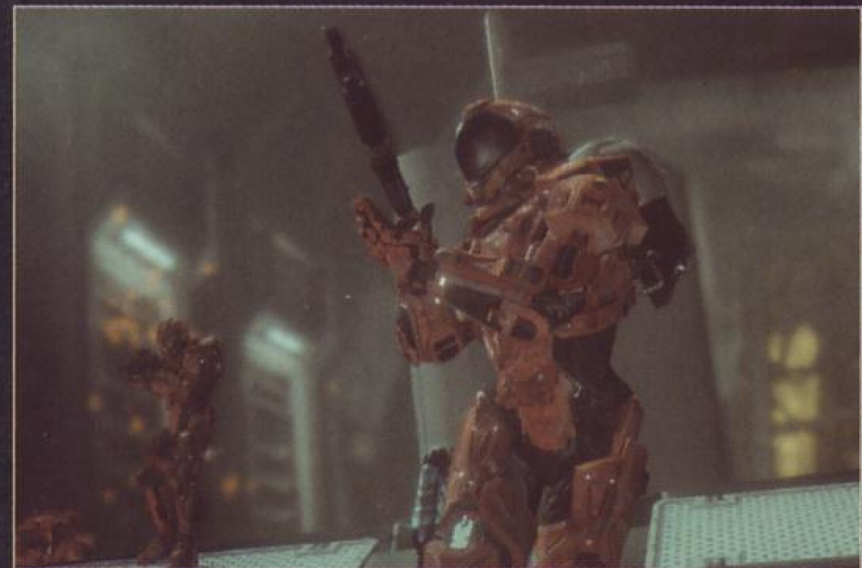


光环4	Microsoft	主视角射击
X360 HALO 4		美版
2012年11月6日	多人在线	59.99美元
对应Xbox Smart Glass		对应玩家年龄：17岁以上

Crimson地图包

《光环4》第一个追加成就的DLC是Crimson，增加了8个成就。这8个成就虽然限定于配对游戏，但由于允许开PARTY搜索，因此要想对刷的话是很简单的。Crimson增加了3个地图：SHATTER、WRECKAGE和HARVEST，每张地图支持6~12人对战。如果想刷成就的话，推荐至少要有3个人，每人开4个手柄，即可保证不受外人打扰。使用4个手柄时，1P要用主账号，2P、3P和4P要以访客登陆，之后12个人一起搜索即可开局。

大部分成就都可以在SHATTER这张地图中解除。具体步骤如下所述，文中A为解成就的一方，B为协助解成就的一方，A和B要在不同队伍中。所有成就均限定于在Crimson地图包的3个地图的配对游戏中才能解除，目前Crimson地图包的3个地图不会单独在配对清单中列出，因此搜索起来要费一番手脚。





步骤一

B坐上螳螂号，然后A从后方按X键强登，之后按LT（默认键位，下同）放置手雷炸毁螳螂号，即可解除以下两个成就。



小虾米对大鲸鱼 20点 David and Goliath

成就条件 强登敌人操控的螳螂号。



猛踩刹车 40点 Pump Yer Brakes

成就条件 打爆敌人操控的螳螂号。

步骤二

A坐上螳螂号，用近战攻击（RB）踩死20个敌人，可累计，可以解除以下成就。注意在部分狭窄地形中使用踩踏攻击是没有判定的。



大脚 20点 Bigfoot

成就条件 用螳螂号的踩踏攻击累计干掉20个敌人。

步骤三

A用手持重机枪累计干掉20个敌人，可解除以下成就。在SHATTER这张地图里有两挺重机枪，注意这个成就要求把重机枪拆下来杀人才算数，如果不拆下来的话是不算的。



尺寸至关重要 20点 Size is Everything

成就条件 用手持重机枪累计干掉20个敌人。

步骤四

在SHATTER地图双方起点附近的建筑里有直上直下的能量弹射器。A在能量弹射器里保持不断地弹上弹下，B站在上面出口附近，A弹上来之后用近战攻击将B干掉可解除以下两个成就。



地狱伞兵 30点 ODST

成就条件 用能量弹射器弹射到空中后干掉一名敌人。



打包带走 30点 Special Delivery

成就条件 从能量弹射器弹射并落地时用近战攻击干掉一名敌人。



步骤五

现在双方交换位置，让B保持在能量弹射器中不断地弹上弹下，A在上面的出口附近用近战攻击干掉B，可解除以下成就。



飞靶 40点
Clay Pigeon

成就条件 杀死一名用能量弹射器弹到空中的敌人。

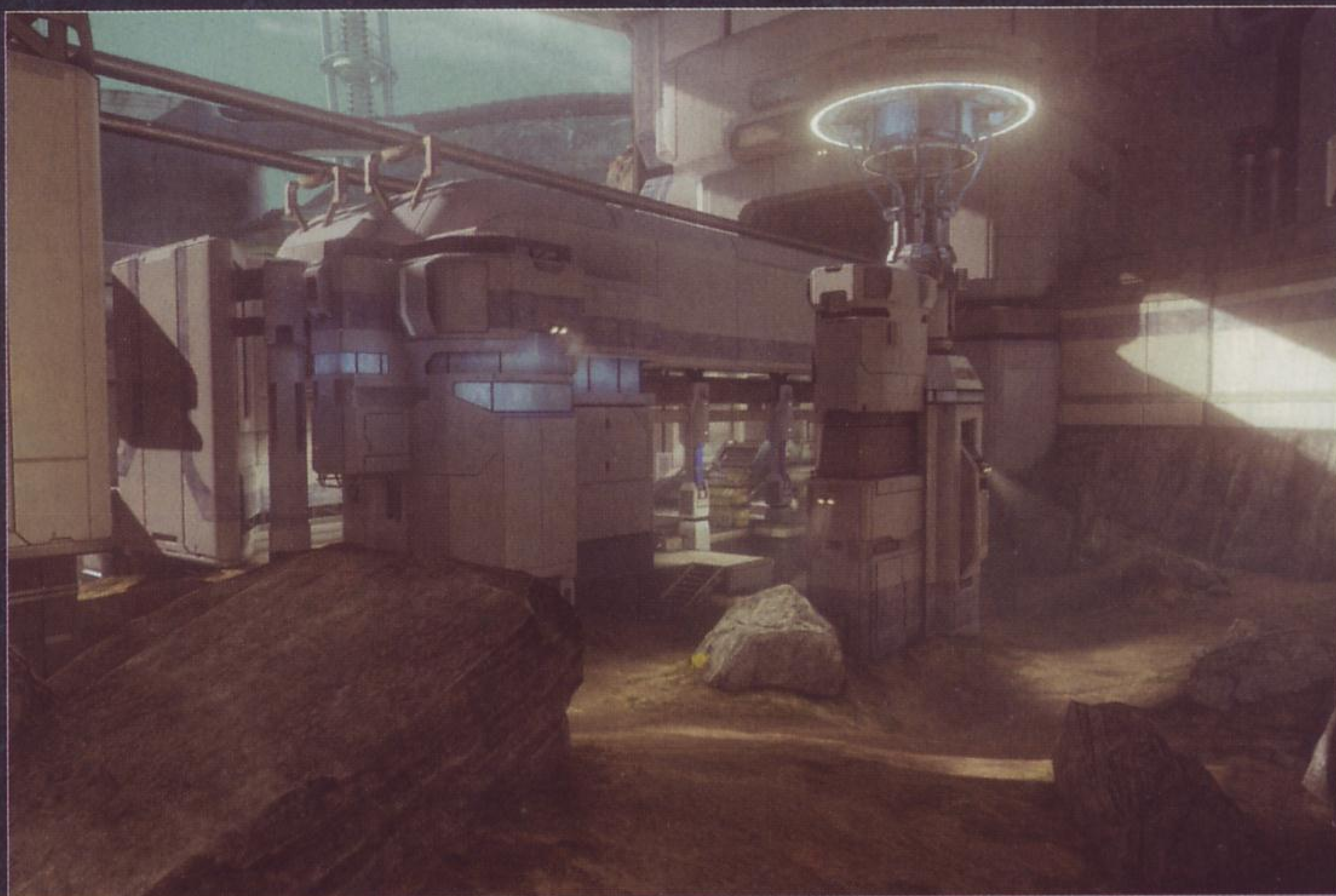
步骤六

最后一个成就需要在另外两张地图解除，因为SHATTER是没有疣猪号的。该成就的解除方法比较多，个人推荐是找个大斜坡，让A高速开着疣猪号从坡上冲下来并凌空压死B，注意腾空后车头要先着地，而且要用车头直接碾死B，如果后轮落地则不算在空中压死，成就无法解除。总之多试几次一定能成功。这个方法只能让司机解除成就，副驾驶的人得自己亲力亲为才行。



现在能飞了？ 50点
Now They Fly?

成就条件 驾驶或乘坐疣猪号时腾空干掉一名敌人。



Majestic地图包



2月底《光环4》推出了第二个DLC：Majestic，增加了10个成就，共计250点。和第一个DLC一样，这10个成就虽然限定于配对游戏，但由于允许开PARTY搜索，因此要想对刷的话是很简单的。而且Majestic DLC中有最多8人的小地图，因此实际上只要有两个人，每人开4个手柄，即可保证不受外人打扰。使用4个手柄时，1P要用主账号，2P、3P和4P要以访客登陆，之后8个人一起搜索即可开局。

Majestic DLC收录了Landfall、Monolith、Skyline这3个地图，场景设计十分震撼。成就必须在Majestic DLC地图的配对游戏中才能解除。下文中的1P为要解成就的玩家，2P为配合的玩家，双方必须在不同阵营。部分模式不能发动空投或不能发动护甲能力，则无法解除对应的成就。





不小心扫到你 10点
Didn't See It Comin'

成就条件 刺杀一个正在开镜的敌人。

取得方法 2P使用可以开镜的武器，并保持开镜状态不动。然后1P绕到其身后长按近战键刺杀。



空中侦察 50点
Bird of Prey

成就条件 完成5次空中刺杀。

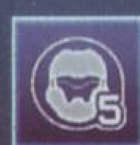
取得方法 1P绕到2P背后，当2P跳起（或使用喷射推进器）来到空中时，1P跳起在空中长按近战键，即可完成帅气的空中刺杀。次数可以累计，不必在一局中完成。



吸弹海绵 30点
Bullet Sponge

成就条件 在一场比赛中得到两次CLOSE CALL徽章。

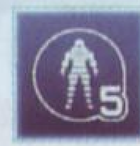
取得方法 CLOSE CALL徽章的条件是在濒死（破盾且重伤）时干掉敌人。2P先把1P破盾，然后用手枪打身体两三枪（不能打头），之后1P再把2P干掉。在一场比赛中重复两次以上举动即可。



逮到你了！ 10点
I See You!

成就条件 在开启普罗米修斯视力的状态下干掉5个敌人。

取得方法 如字面意思即可，可累计，不必在一局内完成。



神机妙算 10点
Clever Girl

成就条件 隐身状态下干掉5个敌人。

取得方法 装备行动隐身衣并发动，干掉5个敌人即可。注意部分行动会让隐身状态失效，在这种情况下杀敌是不算的。本成就同样可以累计。



镁光灯 30点
Flash of Light

成就条件 用一颗脉冲手雷完成双杀或更高多杀。

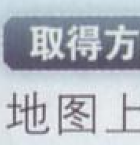
取得方法 2P可以和另一个玩家站在一起，让1P来炸。1P可装备掷弹兵、爆炸来提高成功率。



终极战士 20点
Last Man Grinning

成就条件 用SAW（泛用自动武器）连续干掉4个敌人并生存。

取得方法 SAW可以通过空投来获得，地图上也可以捡到。只需在不死的情况下干掉4个敌人即可，当然必须在一局之内。



飞猪在天 30点
Pigs Can Fly

成就条件 干掉3个正在使用喷射推进器的敌人。

取得方法 注意必须是"正在使用"的敌人，如果是用光动力正在下降的敌人不算。最简单的方法是1P给2P一枪托，然后2P开始升天，1P将其迅速打死。重复3次即可，可累计。



空中补给 40点
Callin' in the Big Guns

成就条件 一场比赛中呼叫3次空投。

取得方法 连续杀人即可。途中可死亡。



我推你 20点
I Thrust at Thee

成就条件 使用水平推进器后用近战杀死敌人。

取得方法 1P和2P拉开距离，1P开枪将2P破盾，之后一前冲一近战，即可解除，条件很宽松。



主持人：纱迦

软组织

上次做了一个关于 WP 的简单调查，如今看来大部分玩家还是可以接受这样一个介绍 Windows Phone 游戏的栏目的，但不希望占用太多篇幅。既然如此，咱们还是保持每期点到为止的原则，争取用最小的页数为大家奉献最精彩的内容。这辑因为内容众多，就先暂停一下，不过最近有关 Windows Phone 游戏的提问明显变多，本辑软组织就集中回复一下一些常见问题。

Email：x360special@gmail.com
Xbox LIVE 联络人：Urara Sanzenin

Windows Phone相关

Email 你若安好便是晴天：不知纱迦打过《Fling》和《The Revenants》没有，这两个游戏在我的手机（Lumia 820）上会出现闪退的情况，十分郁闷。难道这年头玩 WP 游戏非 Lumia 920 不行？

经测试，这两个游戏在纱迦的 HTC Titan 以及 Lumia 920 上也存在类似情况。由于 Windows Phone 的机型多种多样，加上系统也历经好几代了，因此部分游戏在部分机型上出现一些 BUG 是可以理解的。但最给力的 Lumia 920 也不能运行就有点奇怪，而且纵观国外论坛也没有看到过类似报道。因此怀疑是运行环境所致。经验证，只要将主机的区域改为美国，语言改为英文，以上两个游戏便可正常运行。在测试过程还发现，即使是从港服下载回来的《Fling》，在香港＋繁体中文的环境下运行也会闪退，不得不说微软有够粗心的。未来大家如果遇到类似的情况，也可以照此处理。

Email Mingmingma：看到最近几辑关于 WP 游戏的报道后，作为成就犯的我也忍不住想搞一台回来打了。看之前的文章介绍说，想打成就得选择 Nokia 的 WP8 手机，那么我一步到位选择 Lumia 920 是不是就可以了？

WP8 除了功能更强大之外，越来越多的游戏为 WP8 限定更是关键。但需要指出的是，由于从 WP7 进化到 WP8 时微软修改了硬件架构，因此部分 WP7 游戏并不能在 WP8 手机上运行，而且从目前来看这部分游戏的数量是远远胜过 WP8 限定游戏的。因此如果纯从成就角度出发的话，如今抄底 WP7 手机反而是最佳选择，因为 WP 游戏下架的情况非常普通，而 WP7 游戏下架的可能性显然要远远高于 WP8 游戏。

Xbox LIVE相关

苏州捷哥：听说 Xbox LIVE 可以转服？不知是怎么个转服法？我作为一名港服成员，有很多美服限定的东西都很感兴趣啊！

Xbox LIVE 目前有两种方法可以转服。第一种是在网页上转服，地址是：https://live.xbox.com/AccountMigration，嫌麻烦的话可以在 GOOGLE 或 BING 上搜索“Xbox LIVE 转服”。执行这个动作后，玩家的账户将会整个儿转移到指定的国家地区，微软点数、金会员时间均可直接继承，但已购买过的内容不保证能完全继承（例如从日服转到美服后，之前购买过的各种美少女游戏相关内容肯定要打水漂）。这个动作每三个月便可执行一次。

第二种方法要方便得多，但目前只适用于 WP8 和 Windows 8。当用户在手机或 PC 设置中将所在区域修改为新的国家地区时，卖场也会随之自动变为所在地的卖场，而且用户可以使用信用卡在卖场中消费。如果未来下一代 Xbox 也是这样，那真是无敌了！

游戏相关

Email 真合体乱舞：个人是无双真饭，苦于如今 X360 上的无双游戏越来越少。最近看到《真·北斗无双》已经降至 120 元，使有些心动。但听说这个游戏的读盘速度慢如蜗牛，不免想打退堂鼓。不过在网上看到有人说后来游戏已经推出了更新，大幅修正了读盘速度，不知是否属实呢？

情况完全属实。本人亲测，更新之后读盘速度大幅提升，全成就时间可望大幅缩短。当然游戏素质本身并不高，但 120 元总体来说还是比较划算的。

Email 七曜：可否在专辑上增加一些对锁区游戏的介绍呢？众所周知锁区游戏中有不少成就神作，相信身为全国最大成就犯的纱迦也是觊觎已久（这不算贬义吧？），可以考虑增加一些这方面的内容介绍。

锁区游戏中确实有不少成就神作，但也仅限于此了。单从游戏素质来说，X360 上的锁区游戏只有《尊巴健身》系列”和《真·三国无双 6》还算过得去，其他游戏就只能呵呵了。对于不是成就犯的玩家来说，锁区游戏其实没有什么价值。至于说制作成就攻略倒是可行，但以如今成就集中赢每辑捉襟见肘的页数而言，这个可能性恐怕也不会高喽……个人认为以简短的游戏推荐形式进行介绍还算靠谱。


■我们已经玩到 X720 了，很不错，请人民放心！

光盘说明

●关于升级文件

使用方法：先解压光盘中的 rar 压缩包，无解压密码。

★从上一辑开始，已将每个升级文件按对应游戏分好文件夹，方便大家查找。同一个游戏随版本不同可能有多个版本，具体可以在附赠的 EXCEL 表格中查看，其中 NTSC U 代表美版，NTSC J 代表日版，PAL 代表欧版及澳版，Region Free 代表全区。

★对于大部分升级文件，只要设法将里面的文件拷至 X360 储存装置的 Cache 文件夹下即可。如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件(推荐 Xport 360)。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360 专辑 Vol.8》的相关内容。Cache 文件夹在硬盘的 Partition 3 的根目录，非常好找。自制机用户可以直接用 USB 存储设备通过 XEXMENU 拷贝到指定位置。小部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏的 DLC，需要手动设置。

★同一游戏不同版本的升级文件不会互相冲突，因此推荐将全部升级文件一起拷进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你不修改升级文件的具体内容，X360 游戏是不会因为升级文件而出现错误的。但部分游戏在升级后会修正一些有益 BUG，在使用时请稍加注意。

★部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。如果你想删除这些升级文件，可以打开 X360 主机的选项设定，在记忆体画面中按 Y 键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

★这些升级文件适用于所有型号和版本的 X360。

●关于视频攻略

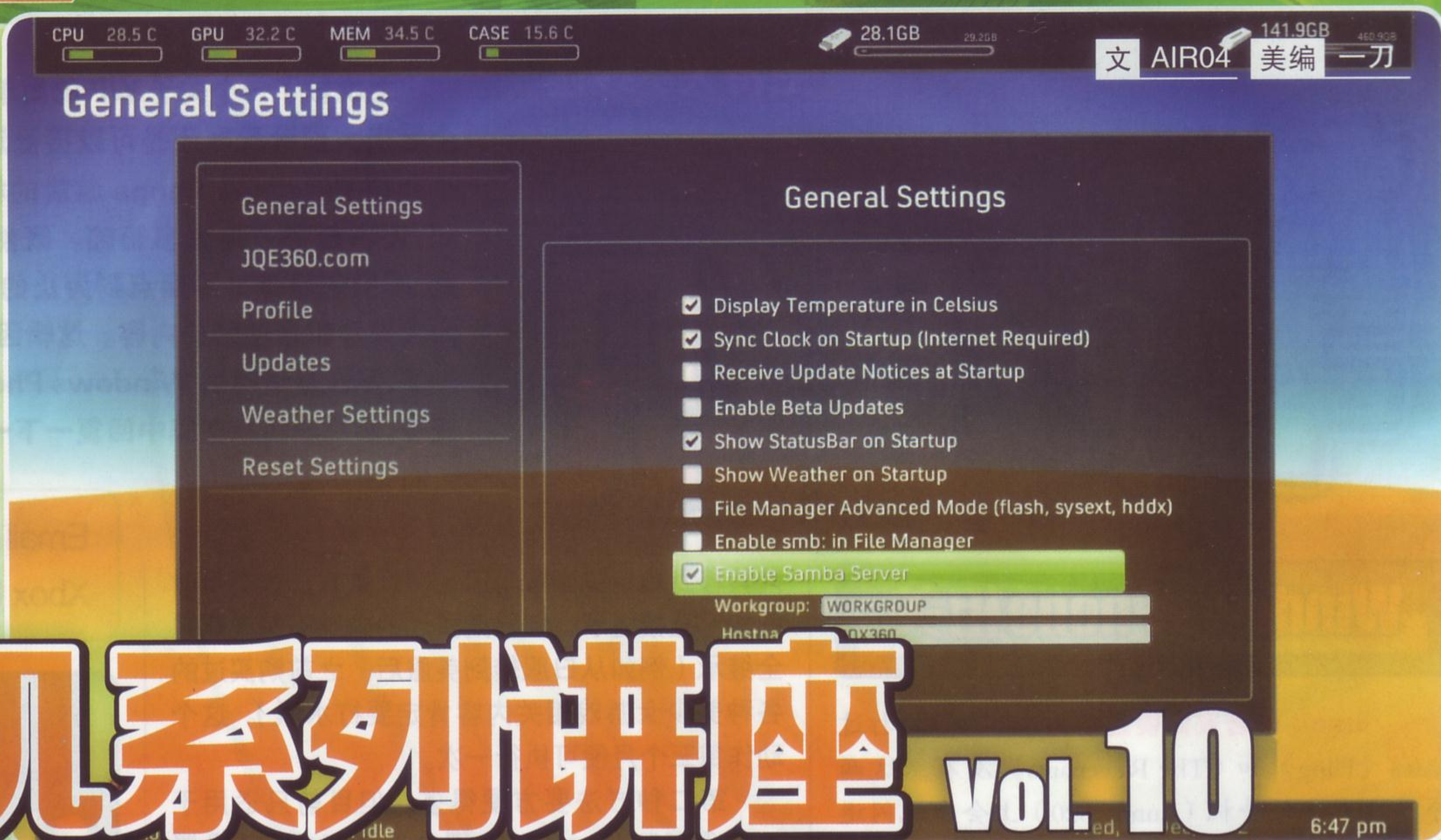
此部分内容是与本辑攻略配套使用的，以方便大家尽快完美游戏。在此向制作这些视频攻略的高手达人致敬。

●关于最新实用软件

此部分内容解压后即可使用，非自制机用户不能使用。使用方法请参见杂志上的自制机相关内容，不要擅自行动。

DGX 的诞生具有里程碑式的意义，15573 以上系统全面告破。TX 小组想要借助 DGX 芯片捞一笔，但是山寨 DGX 和 R.I.P 放出的脉冲芯片的 DGX 固件给了 TX 一个不小的打击。结果看来玩家又是最后的获胜者。只是微软还是会用"BAN"来告诉你："您是盗版用户的受害者！"还是那句老话，如果喜欢，请购买正版！

文 AIR04 美编 一刀



自制机系列讲座 Vol.10

PART A 破解现状与主机选择建议

毫无疑问，到目前为止最经得起考验的还是双 65 版本的 X360。双 65 拥有的破解方式也是最多的：JTAG、RGH1、RGH2、DGX+RGH2。但是这个版本的 X360 早就没有了全新机。

那么说说 Slim 系列主机吧。Slim 主机外观虽然一样，但是从电流上能区分出 10.83A 版本和 9.6A 版本。而 9.6A 版本又分为 4 种版本。

区分 10.83A 和 9.6A 的主机很简单，主机背后的铭牌标明了一切。V1、V2 和 V3、V4 一般都用 2012 年 7 月产的作为分界线。7 月之后的一般都认为是 V3、V4 系列的主板。

目前 10.83A 的主机可以将内置 4GB 接口改成接移动硬盘的 USB 口。9.6A 的 4 个版本对于喜欢买已经刷好的主机玩家来说基本没有什么区别。破解的高难度都是 JS 抗下了，JS 的手工水平差异也在 V3、V4 版的主机上会表现得更明显。

下图中左面为新版本主机的 CPU 引出线，可以看到 V3、V4 版本的主机缺少 B 点的引出线，早期解决缺少这个 B 点引出的方式是将 CPU 焊下来之后补线再焊回去，这么做不仅成本高昂，对于主机稳定性也不利。而最新的做法是直接塞一根金属丝直接连（焊）到 CPU 底下的 B 点而不拆焊 CPU。然而，这显然对 JS 的焊接技术和熟练度都是一个挑战。所以将这个版本的主机排在了最后。

输入电流	10.83A	9.6A	9.6A	9.6A	9.6A
硬盘版本	250G/4G	250G	4GB	250G	4GB
POST out 状态	有引出	有引出	有引出	无引出	无引出
15573 系统之前破解	RGH1	RGH2	RGH2	RGH2	RGH2
15573 系统之后破解	DGX+RGH2	DGX+RGH2	DGX+RGH2	DGX+RGH2	DGX+RGH2
主板版本号		V1	V2	V3	V4
读固件工具	LPC2148	LPC2148	SD	LPC2148	SD

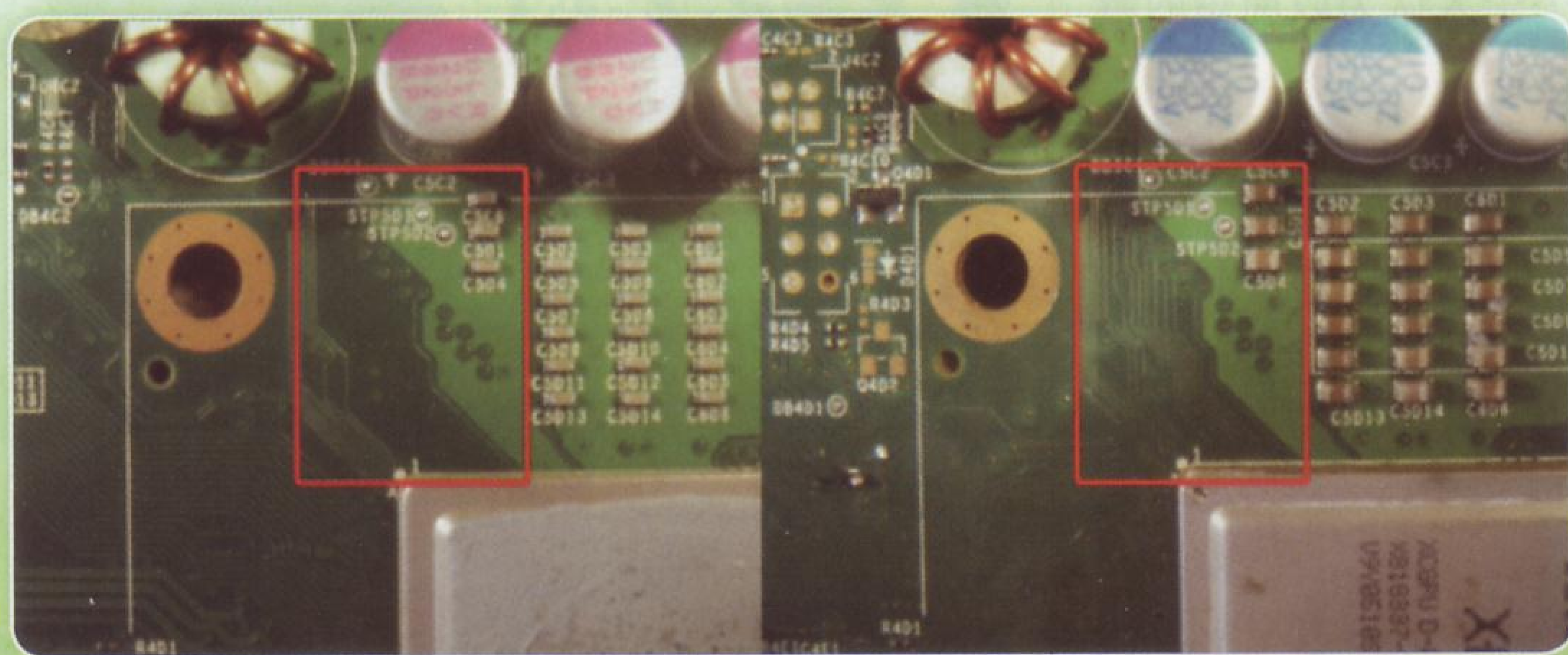
注：你没看错，确实是有 15572 以及 15573 这 2 个系统。

但是 V1 至 V4 版本的主机在 15572 以上的系统，在破解上都没什么区别。只要手工好，调试到位都能达到理想的开机速度。V1、V2 与 V3、V4 已破解的版本区别仅仅是焊 B 点的手工。

说完了主机硬件差异，再来谈谈新的破解方式。自从 15573 系统开始 X360 就全面开始使用新的 CB 版本，而这新的 CB 一直成为了主机破解自制的门槛直到 DGX 的出现。DGX 是 TX 开发的一个搭载有专业固件的芯片，这个固件可以驱使 DGX 来脉冲启动 15573 以上系统的主机







来获得 CPUkey，在获得 CPUkey 之后再换用其它脉冲芯片，如 CR3。TX 最初设计是将 DGX 当作一种工具而不是脉冲芯片来使用。结果是出乎 TX 预料，DGX 不仅很快就有了仿制品，R.I.P 小组还将固件提取并可以刷入普通的脉冲芯片。而 TX 此时也不得不放出了将 DGX 刷成普通脉冲芯片的固件，避免 DGX 芯片成为废品。

现在，部分网站给这种需要 DGX 式脉冲破解的主机起了个新名字——RGX。

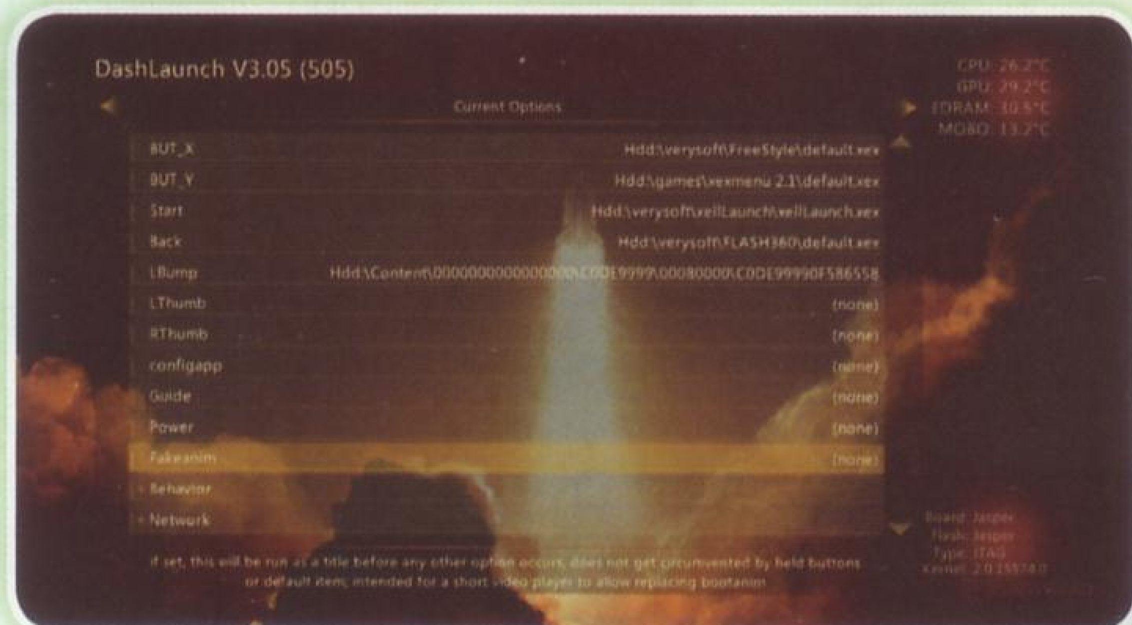
综上所述，如今玩家的优先购买选择依次是 10.83A 的 Slim > 9.6A 的 V1 及 V2 > 9.6A 的 V3 及 V4。

PART B FakeAnim v0.60b：改变X360启动动画

这个软件允许使用自己定义的WMV 9编码形式的视频作为X360的开机动画。由于动画是在主机启动加载完成后才开始，所以使用本软件之后启动时间会小幅增加，但是这个不会对脉冲主机的启动时间产生影响。这个软件可以调节开机动画启动和停留的时机，使得使用的视频不会被打断。动手前请仔细阅读下面教程！

重要提示：如果你没有条件恢复到以前的NAND镜像，那就千万不要尝试删除bootanim.xex。安装前务必先备份自己的固件！

所需软件：DashLaunch V3.03或者更高的版本。



安装方式

1. 将所有的文件复制到X360的HDD或USB的根目录。

2. 编辑launch.ini，将其中“fakeanim=”的路径指向fakeanim.xex。

3. 重新启动主机，并确保应用程序运行。忽略开机后产生的红屏。

4. 一旦你验证了程序被正确运行，在启动主机后删除Nand中的bootanim.xex（通过FSD或使用FTP）。

5. 重新启动主机，并且留意红屏会显示多久。

6. 校准fakeanim.ini文件中的“delay”项目使得播放动画时能够完整。

7. 一旦校准完成后编辑fakeanim.ini的“calibration”设置为0。

校准注意事项

・要调整红屏显示的时间，只需将“delay”的数字增大。反之则减小其数字。

・“delay”功能是用来保证视频能够完整显示。每一个“delay”为250ms。有效的范围是0和100之间。

・对于薄机启动时间大约是5个“delay”。

・对于厚机启动时间大约是13个“delay”。

・调整的目标是，在冷启动之后到播放动画之间红屏显示的时间最短。

・软件会自动读取jukebox文件夹下面的视频文件。删除其中多余的视频文件，仅留下需要做开机动画的即可。

缺陷

1. 依赖DashLaunch的稳定性。

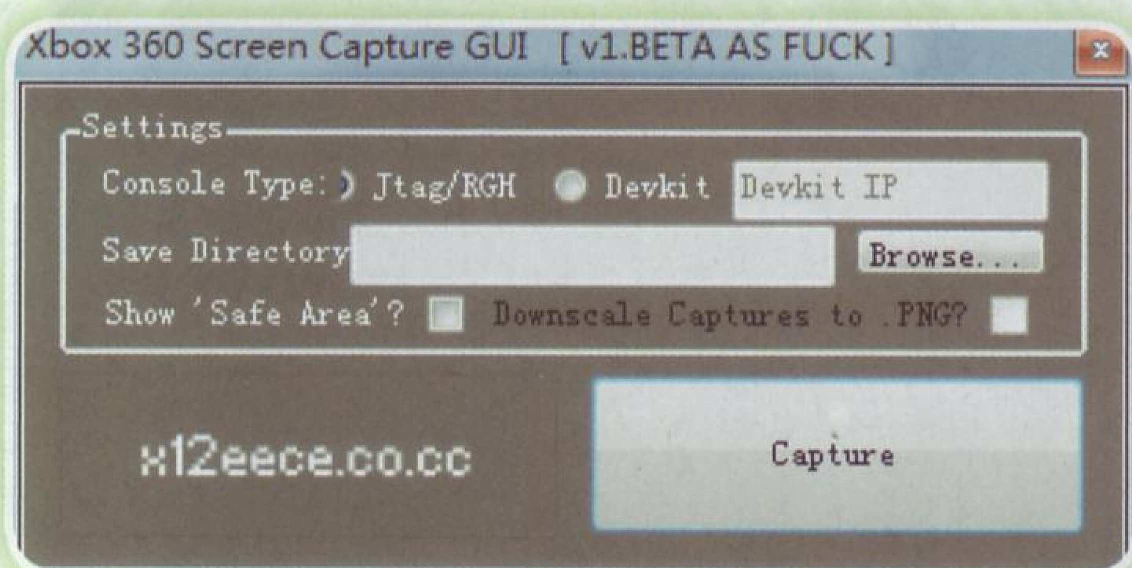
2. 风险较大（万一硬盘损坏你可能无法启动主机）。

PART C Xbox 360 Screen Capture GUI V1.0：即时截图

顾名思义，这就是用于360截图的软件。

它是一个运行在PC端的软件，可以在不使用X360的开发套件的情况下对通过局域网以及X360的XBDM插件对X360进行实时截图。

所需软件：DashLaunch以及插件XBDM。



安装方式

1. 绿色软件，无需安装。复制到PC任意位置后执行。

2. 确保X360主机与PC在同一局域网内。

3. 选择主机的型号，自制机就选择Jtag/RGH。开发机就选择Devkit，然后填入主机在局域网中的IP。（自制机不必填写IP）

4. 点击“Browse…”按钮选择保存截图的目录。

5. 等自制机启动之后就可以点击最大的Capture按钮来截图。



▲本软件的实际截图效果非常好。

缺陷

1. 无法快速连续截图。

2. 每次截图有3秒的倒数。

PART D XMPlayer V0.0.2：新版本的X360媒体播放器

这个软件是开发人员基于著名的libxenon媒体播放器的更新，现在的版本号是0.0.2。

这个视频播放器是基于Mplayer，并经过了漫长的等待，这个新版本带来了很多的变化也修复了很多问题。

为什么使用libxenon编写这个播放器？因为即使SDK更为人性化，但使用libxenon可以更好的利用Xbox 360的资源以提高效率（而不必使CPU使用率达到100%）。另一个神奇的地方就是基于libxenon的媒体播放器是可以使用NTFS格式的硬盘或者U盘驱动器来播放大于4GB的文件。而使用SDK编写的话，这几乎是不可能实现的。

使用方法

1. 拷贝xmplayer-0.0.2文件夹下所有的文件到U盘根目录。也就是在目录下的“symbols.elf”等文件。

2. 插上X360之后按退出光盘键开机以进入Xell。进入Xell后会自动读取和启动程式。



设定

Global

Exit action	退出选项，可以选择是直接关机或退回到 Xell。
Language	菜单页面语言选择（英语 / 法语）

Audio

Language	如果视频有多音轨，默认播放的音轨语言
Volume	播放时的初始音量必须
Soft Volume	音量增益

Video

Frame Dropping	设置是否开启丢帧功能
Vsync	设置是否开启垂直同步功能

Subtitles

Color	设置字幕颜色
Border Color	设置字幕边框颜色
Code Page	设置字母字库（推荐 Chinese Simplified GB2312）
Language	设置默认的字幕语言

按键定义

文件浏览时

A	进入	Back	回到主界面
B	回到上一层菜单	十字方向键	方向
X	排序方式		

播放中

A	暂停 / 播放	RT	前进 10 秒钟
B	退出播放	LT	后退 10 秒钟
X	显示播放进度	十字键上	前进 1 分钟
Y	显示抬头菜单	十字键下	后退 1 分钟
RB	前进 10 分钟	十字键右	前进 10 秒钟
LB	后退 10 分钟	十字键左	后退 10 秒钟

缺陷

1. 有时候暂停后会出现音画不同步。

2. 播放压缩的文件比如 RAR 文件时会有点不稳定。

3.XMPlayer 有时候会不识别 USB 设备（UDA）。

4. 对文件名是中文以及文件名太长的的文件识别不是很好。

PART E FSD3.0插件：让完美更完美

FSD 已经升级到 3.0，官方简称 F3。这次 FSD 团队给出了接近完美的 SYSLINK 系统连线的解决方案——LiNK。

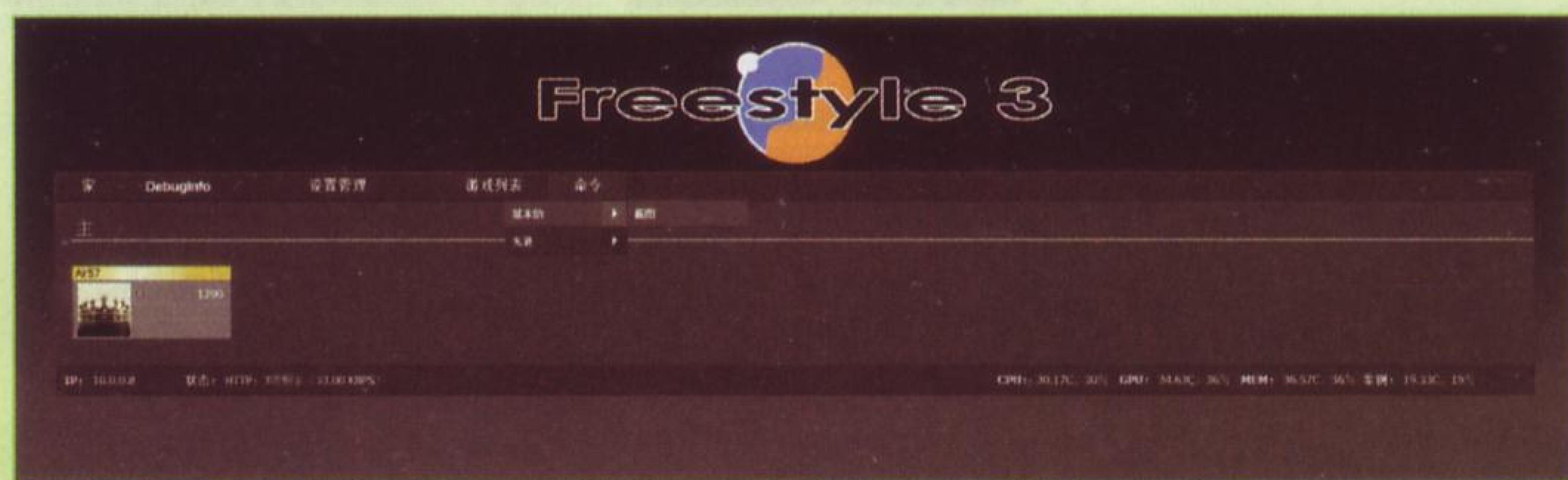
这个方案能够让玩家脱离电脑的辅助，仅仅只需在 X360 上进行操作。它更是创新地将房间的选择融入到了西瓜键的迷你菜单中，但这种融入不需要繁琐地修改 nand，只通过这个插件即可获得。

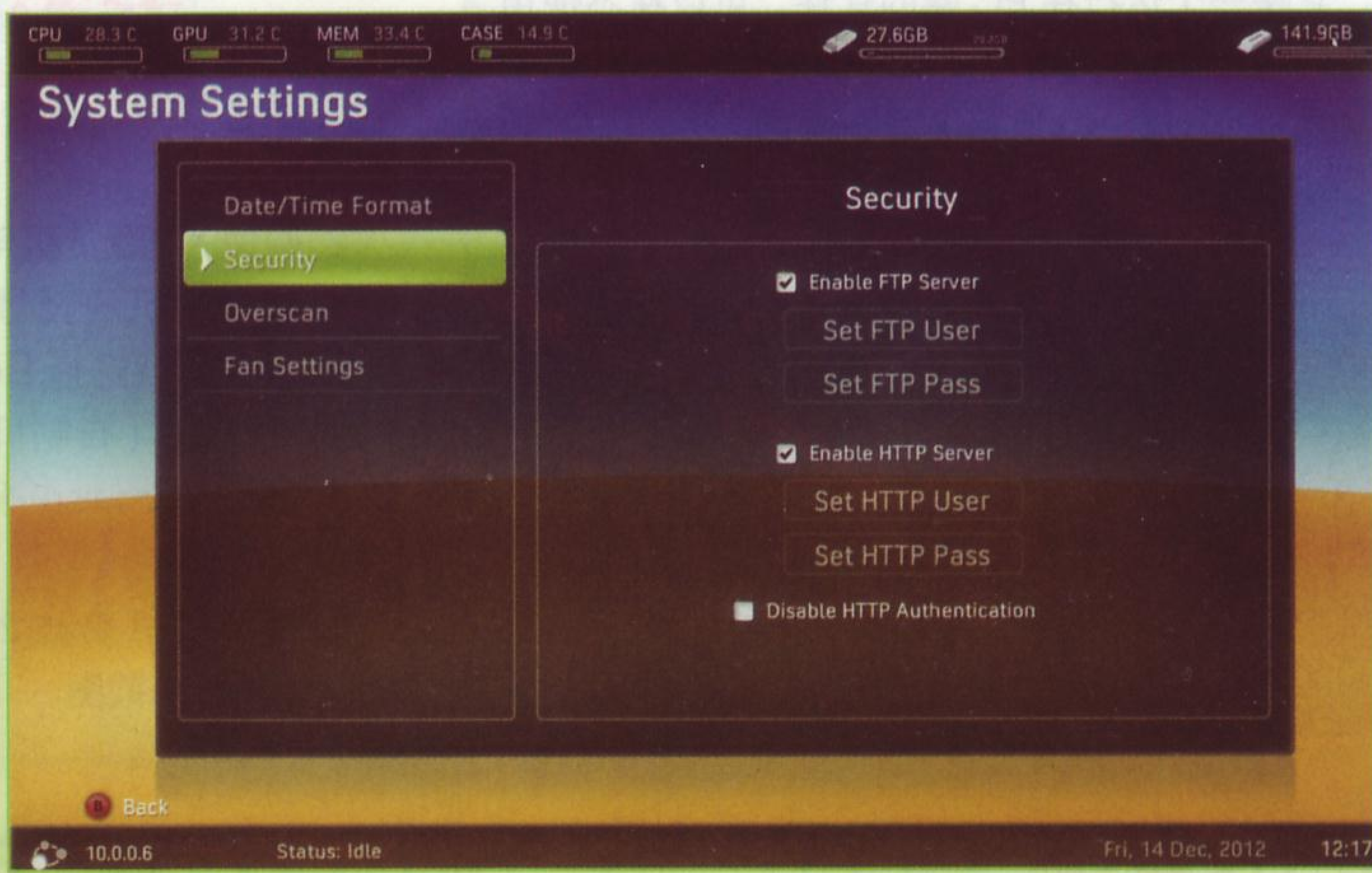
在这个新的插件中还提供了 HTTP 服务器的服务。通过同一局域网内的电脑访问 X360 的 IP 地址后还能看到主机的温度、游戏位置、TU 版本、主机基本信息甚至进行截图。

HTTP服务器

HTTP 服务器的使用很简单，首先在 FSD 的设置页面（Setup）的系统设定（System Settings）中安全（Security）中看下（见右图）是否已经将“Enable HTTP Server”选项打开。

将 X360 与电脑用路由器连接之后们在电脑上打开浏览器输入 X360 的 IP 地址就会打开 360 的页面，这个有点类似路由器的操作界面。输入用户名和密码都为“f3http”. 如下图的位置就是截图功能。





LiNK功能

要使用 LiNK 功能就必须要有一个 JQE360 帐号，然后在主机中的 F3 上输入帐户并做绑定。接下来详细的介绍下操作步骤。

所需软件：

Freestyle30Rev402 或者此软件的更高版本以及 Dashlaunch3.04 或者更高版本。可能会用到 Xexmenu。

注册JQE360账号

1. 打开 www.jqe360.com 网站，点击“Register Free”

2. 填写基本信息。“Your Full Name”选项不重要，可以随便填。“Username”是你今后登录所用的用户名，填写之后点击“Check Availability”按钮。如图显示“Available”则表示用户名可以使用。反之则说明你写的用户名已经有人捷足先登了。

“Your Email”填写你的邮箱地址，这个邮箱待会要收激活邮件。最好使用在国外比较大牌的邮箱比如 Gmail。QQ 邮箱虽然能用，但是有时候会收不到或者归类到垃圾邮件中去。

“Password”和“Retype Password”就是输入密码和再重复一遍密码。

“Image Verification”填入图片中显示的字符。这个在某些地区比如南方电信存在有“Great Wall”而无法正常显示验证码。这个只能求助于别人或者想办法翻越一下了。

最后点击“Register”按钮完成注册。

注册完后不久就会在邮箱中收到一份激活邮件。点击“Activation Link”下方的链接，跳转到目的网页之后就会看到“Your registration is now complete!”字样。

3. 至此，帐户就注册完成了。收到的激活邮件中含有你的帐户名和密码。要是以后忘记了，可以回来看看。

配置Xbox360的DashLaunch、FSD

1. 找到光盘中的“dash_launch_v3.05”与“Freestyle30Rev402”文件夹复制到U盘或者传送到X360内置硬盘内。

2. 一些基本操作就不重复了，通过Xexmenu或者FSD的文件管理器运行“dash_launch_v3.05”文件夹中的“default.xex”文件。

3. 在参数页面中的网络设置(Network)下找到“pingpatch”并启用它。启用它之后可以关闭系统自带的网络校验机制，关闭它能避免网络不好时候会跳出游戏或者根本检测不到对方。

选做步骤：在这里可点击路径设置(Paths)找到一个名为“Default”的选项，点击它之后找到FSD的程序并按A。这样设置可以让系统启动后自动到FSD界面。

4. 再按RB键到保存页面，将光标移动到带绿色的图标处按X来保存设置。接着就按B键退出Dashlaunch

5. 接下来设置FSD，通过Xexmenu点击“Freestyle30Rev402”文件夹中的“default.xex”来打开FSD。



6. 如果Dashlaunch的设置没有问题，那么在主页人偶旁边就会显示“System Link Patched”的字样。

7. 回到设置页面(Setup)的一般设置(General Setting)中找到“JQE360.com”标签页，在此输入从JQE360注册得到的账号然后点击“Link console to JQE360”。如果连接成功，则会提示“Successully configured connection to server.”

8. 接下来就是测试线路。到设置页面(Setup)的“外挂程式”(Plugin Settings)中的“F3Plugin”页面中，将“Always On”与“Enable UPNP for port mapping”选项打勾后按“Test”按钮进行测试。

9. 测试结果如果全是“Pass”那么就可以开始游戏了。如果2个Port的项目显示“Fail”那么请调整路由器的设置，如果主机直接连接网络的情况下也显示“Fail”。那么，只能无缘了。

10. 至此FSD与DashLaunch已经设置完毕。

路由器设置(如果有使用路由器)

1. 关闭防火墙。
2. 找到并开启路由器的UPnP设置。
3. 如果以上都无法让F3Plugin测试通过，那么点勾选路由器的DMZ主机功能，将360的IP地址填入。

游戏中的注意事项

1. 进入游戏前先更新一下TU，在FSD的游戏界面对着游戏按Y就能看到“Manage Title Updates”选项。进去之后按Y就会开始下载。对已经下载的TU按A就会启用它。

2. 进游戏后可按西瓜键调出菜单，选“System Link”后切换到最左页面“Lobby”就可进入选择房间。

3. 加入一个多人的房间后房间就会多个手柄标记表示已经进入。这里值得注意的是，如果加入一个空白的房间，就容易发生系统崩溃或者死机。这是FSD的一个BUG。

4. 回到游戏后如果刷不出主机，那就是还没有人建立主机，需要自己建立一个。

5. 最后一个建议，最好是约好朋友一起玩，这样建立房间和刷房间就能省去很多等待时间。

PART F 启用FSD的samba服务器：编辑硬盘文件

samba是一个工具套件，在Unix上实现SMB(Server Message Block)协议，或者称之为NETBIOS/LanManager协议。SMB协议通常是被windows系列用来实现磁盘和打印机共享。开启X360主机的samba伺服器(即服务器)后可以在PC端将360变成一个“网上邻居”，从而映射到本地磁盘。这样做的优点是不必在电脑上安装其他软件，依靠系统本身就能快速编辑360上的文件。

所需软件：

FreestyleDash3.0.058或者更新版本

设置步骤

1. 将“Freestyle30Rev402”文件夹复制到U盘或者X360内置硬盘中。通过Xexmenu点击文件夹中的“default.xex”来打开FSD。如果已经有FSD，则不必再次复制。

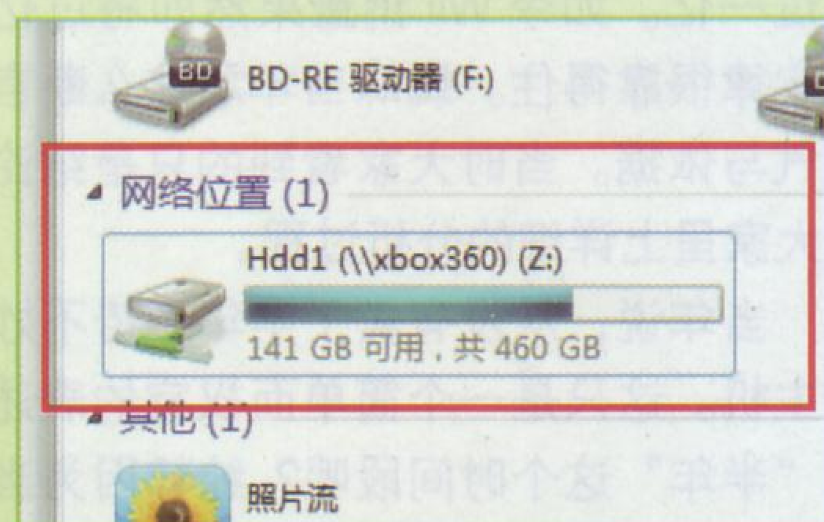
2. 打开FSD，到设置(Setup)中的一般设置(General Setting)底部的“启用samba”(Enable Samba Server)。记住工作组名称，一般为WORKGROUP。然后重启X360主机并进入FSD。

3. 打开电脑的开始菜单，右击“计算机”选择属性。在“计算机名称、域和工作组设置”栏目下查看工作组是否为WORKGROUP(注意大小写必须一致)。如果不是，点击更改设置更改名称。如果电脑需要修改设置，则重启电脑。

4. 此时可以查看“网络”(XP中的“网上邻居”)，在此中就能找到名为“XBOX360”的“电脑”。点击进入“XBOX360”，然后对需要进行映射的文件夹比如Hdd1右击后选择“映射网络驱动器(M)”。

5. 如果第四步中无法在“网络”中看到360的图标，那么还可以记下FSD下状态栏上的IP地址，图片上的地址是10.0.0.7。然后打开电脑的开始菜单中附件下的“启动”。输入“\\XBOX360 10.0.0.7”并点击确定。在弹出的对话框中找到自己需要映射的文件夹，然后右击后选择“映射网络驱动器(M)”

6. 在弹出的对话框选择确定后就可在我的电脑中看到360文件夹变成像移动硬盘一样的图标。在这里可以进行文件的编辑和复制等操作。



缺陷 Samba伺服器只有在启动FSD的时候才会开启。



软组织里自然少不了软饭，这次软组织我们请来了国内资深软饭蜘蛛为大家奉献一篇长文。关于蜘蛛，相信从很久以前开始买X360专辑的读者朋友们都有印象，他在专辑上发表过的文章可谓数不胜数。如今蜘蛛作为半个业内，为大家带来一篇关于次世代主机大战的文章，考虑到在前一次主机大战中蜘蛛的预言颇为精准，这次的预测看上去同样是有理有据，令人信服（笑）。当然此文仅代表作者一人观点，与X360专辑无关，不管你信不信，当篇娱乐文看看也是不错的。而且作者也说了，欢迎到时候挖坟打脸！

文 蜘蛛　编 纱迦　美编 一刀

游戏业界的三个月看老定律

盘桓在游戏主机大战中的隐秘规律

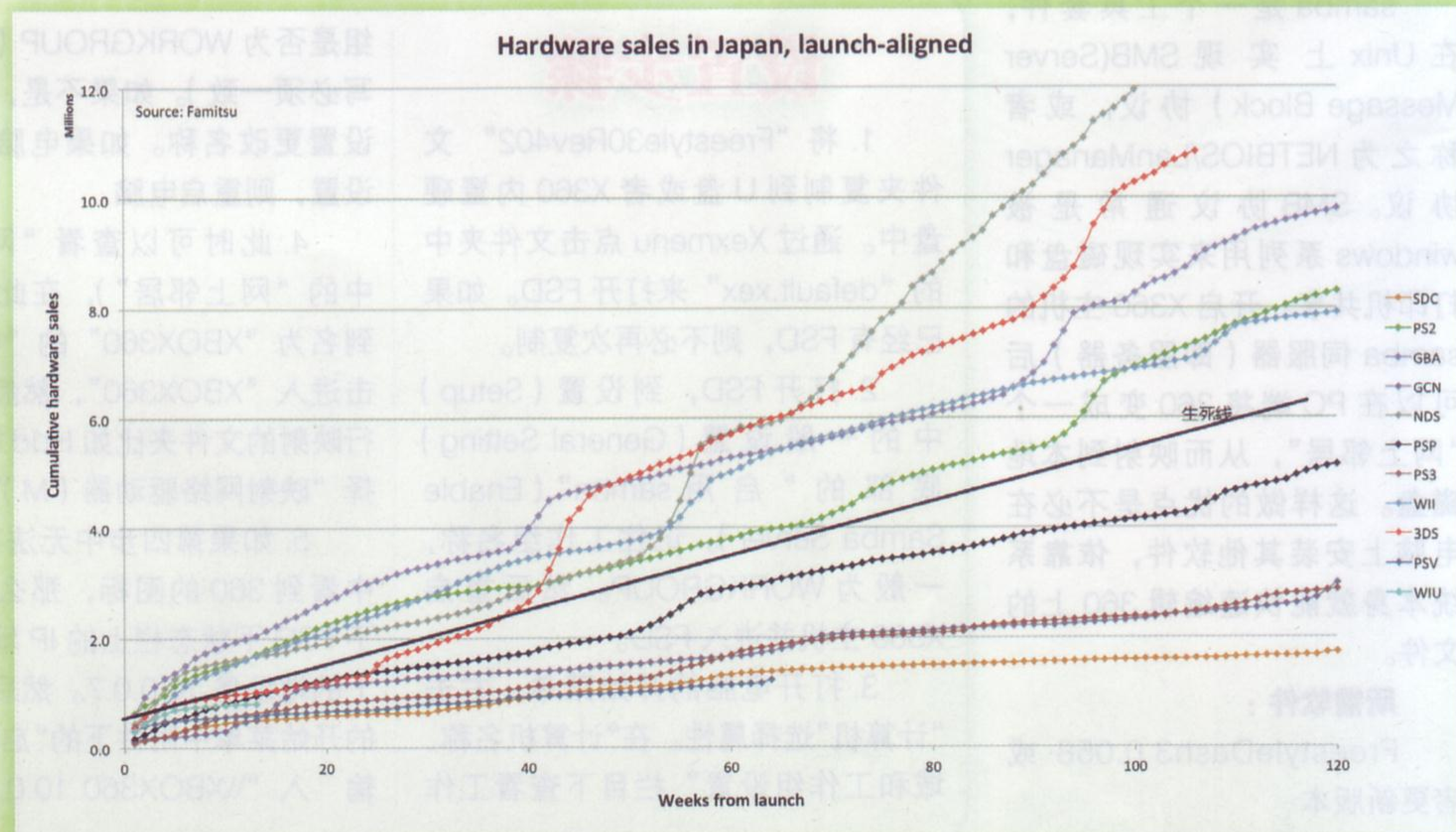
Part. 1 神奇的销量线

笔者身为软饭画面饭，在2007年度年中PS3和Wii刚发售半年的时候，就采取支持X360但看好Wii的态度，喊出Wii以很渣的机能卖出一亿台是迟早的事情，Wii将是胜利者。这就好比奥运中美男篮大战，我虽支持中国队，但假如要下注，还会赌美国队赢。为什么呢？因为主机大战实在很像某些国产电视剧，看开头就可知道结尾。

本人研究过主机大战史，发现一直存在“三个月看老定律”，意即一台主机的最终命运如何，看前三个月就足够了。Wii发售半年之后，在欧美日本依然严重缺货，这固然有任天堂饥饿营销的因素，但最根本的原因还是它能吸引更多的玩家。而前半年表现低迷、屡闹笑话的PS3就注定不会掀起什么波浪。当时本人曾调侃说，谁觉得PS3能翻身的，蜘蛛和他赌一毛钱，可惜没有人和蜘蛛打这个赌。至于为什么Wii能卖一亿台，那是因为从索尼PS开始，最终胜利者的销量都超过一亿。如今Wii销量果然即将过亿，可见这条定律很靠得住。蜘蛛当年敢这么断言，自然有底气与依据。当时大家看到的只是结论，今天我为大家呈上详细的分析过程。

当年说，从没有卖了半年形势不妙还能翻身的主机。这只是一个简单而权宜的表述。为什么写“半年”这个时间段呢？纯粹因为当年发稿时距离PS3和Wii上市已有半年时间。其实再收窄一点也无妨——三个月基本够了。自从雅达利震荡之后，日式主机崛起，主机大战又有三十多年，共产生了FC、SFC、PS、PS2、Wii等最终取胜的主机。其中的SFC、PS2、Wii等非新品牌发售初期均气势如虹，横扫市场，也取得了最终的胜利。蜘蛛的三个月看老定律大致表述如下：如果一款主机有冠军相的话，上市前三个月必然人气旺盛，市场追捧。假如一台主机前三个月内人气不旺，恭喜主机商，可以洗洗睡了。需要说明的是，本文中的“三个月”指的是“主机发售初期”这一概念，并不是指绝对的三个月时间。三个月看老说的是绝大多数情形下，发售三个月就足够看出主机以后的趋势——很多时候甚至一个月就够了。百分之七十的主机，终生销量走势和前一个月的销量走势区别不大；百分之九十的主机，终生销量走势和前三个月的销量走势区别不大；百分之百的主机，终生销量走势和前六个月的销量走势区别不大。

这里以有权威周销量统计的日本市场为例进行说明。图表反映了世嘉DC发售后日本市场上由日本厂商推出的主机（共11台）的销售累计数量，但其体现出的原则在其他市场也适用。几乎所有的主机，销量都有一个特点：前一个月销量曲线斜率略高，这主要是因为死忠粉丝对新品的消化能力较强（部分原因也是大多数主机选在圣诞前购买力最强销售旺季发售）。从第二个月开始销量并稳定分化，销售曲线开始出现明显差别。事实上胜利者与失败者之间从第五周开始就隔了一条鸿沟——也就是说，具体到日本市场，前五



周的销量便可看出这部游戏机最终的命运。大众市场的态度开始决定主机的销量差距，累积销量斜率从第三个月开始稳定，第四个月之后几乎不再改变。第二三个月还是卖到缺货的，有望去竞争冠军。如果第一个月就卖得不咋样，那几乎可以肯定第二三个月还会爬行，以后更别想跑起来。胜利者曲线几乎全部运行在 PSP 上方，而失败者曲线全部运行在 PSP 下方。有意思的是，PSP 本身正好是一台介于成功与失败之间的游戏机，像一把尺子隔出了胜利者与失败者之间的界限。绝大部分胜利者的销量曲线在第五周开始就远远甩开 PSP，3DS 也是惟一一台在第五周后销量从生死线下方逃到生死线上方的游戏机。如果再加上 Xbox 和 X360，也就是 13 台主机。从图中可以看出，至少从世嘉 DC 开始(如果再把 N64 和 SS 加上去，估计也差不多)，截至目前，以第五周日本市场累积销量为准，低于 3DS 销量的主机全部失败，高于 3DS 销量的主机全部获胜，这个数据预测主机成败的可信度高达 100%。只有 3DS 曾经在第五周之后短暂地运行于 PSP 下方，却在第六个月的时候开始脱离 PSP 销量曲线的压制。

Part.2 销量、价格与价值

在以销量论主机成败之前，让我们先弄清楚一个问题：销量是什么？

答：销量是消费者用钞票对厂家产品的投票。消费者掏钱买一台游戏机，就是为厂家投下一票。消费者投票有点像当年选超女。每个消费者可以投多票，也可以不投票，也可以给多个候选者投票。

那么消费者在什么情况下才会为游戏机投票？

答：消费者购买游戏机并不是为了买一堆 CPU 和电路板，而是为了购买游戏机及游戏为自己带来的享受，这种享受就是游戏机相对于消费者的价值。但消费者购买游戏机带来的享受时需要遭到一点小小的痛苦，那就是他付出的价格，也就是金钱的损失。当消费者认为某台游戏机的能为他带来的价值大于这台游戏机的价格时，也就是享受大于痛苦时就会购买游戏机，为厂家投下一票，厂商销量 +1。

看看个体玩家享受怎么估值定价。比方说，某玩家愿意花 10 美元买个素质不错的 XBLA 游戏。那厂商可以试试把价格提到 15 美元，如果他还愿意买，那说明他认为这款游戏带来的快乐大于 15 美元。然后厂家再提价，比方说提到 30 美元，他可能就觉得这款游戏带来的快乐大于失去 30 美元的痛苦，于是不会买这款游戏。厂家可以把价格定到那个"再高一美元他就不愿意再买的界限"，比方说 20 美元。这种情况下，这款游戏对于这一名玩家带来的快乐就值 20 美元。对于主机来说，情况也差不多。以上只是一种非常简单粗略的表述，但道理就是这样。

我们经常可以听到玩家这么说：

言论一：PSV 不错就是太贵了，等降价到 1400 元了我就买一台——这句话的意思是，我认可这款游戏机有价值，但是我觉得现在的价格高于其价值，所以决定目前不为这台主机投票。

言论二：什么，《怪物猎人》新作？必入！必首发！必限定！——这句话的意思是，这个游戏 / 主机价格虽高，但我非常认可其价值，并且还要买高附加值的版本，为其投票。

言论三：PS3 不错，便宜也好贵也好我不是很在乎，可现在上面没我喜欢的游戏。等《潜龙谍影 4》出了我就买——这句话的意思是，游戏机是用来玩游戏的，等我喜欢的游戏出了游戏机才对我有价值，等那个时候我再为这款主机投票。

言论四：微软三红太坑爹 / 索尼吹牛太坑爹 / 任天堂画面太渣太坑爹，所以我坚决不买——这句话的意思是，我讨厌某厂商，他们的产品对我没价值，再便宜我也不会投票。

言论五：游戏机是什么玩意，哪有 PC 画面强、MOD 多啊——这句话的意思是，我是 PC 党，游戏机神马的我没兴趣，价值为零，我才不会为游戏机花钱。想让我投票，门都没有。

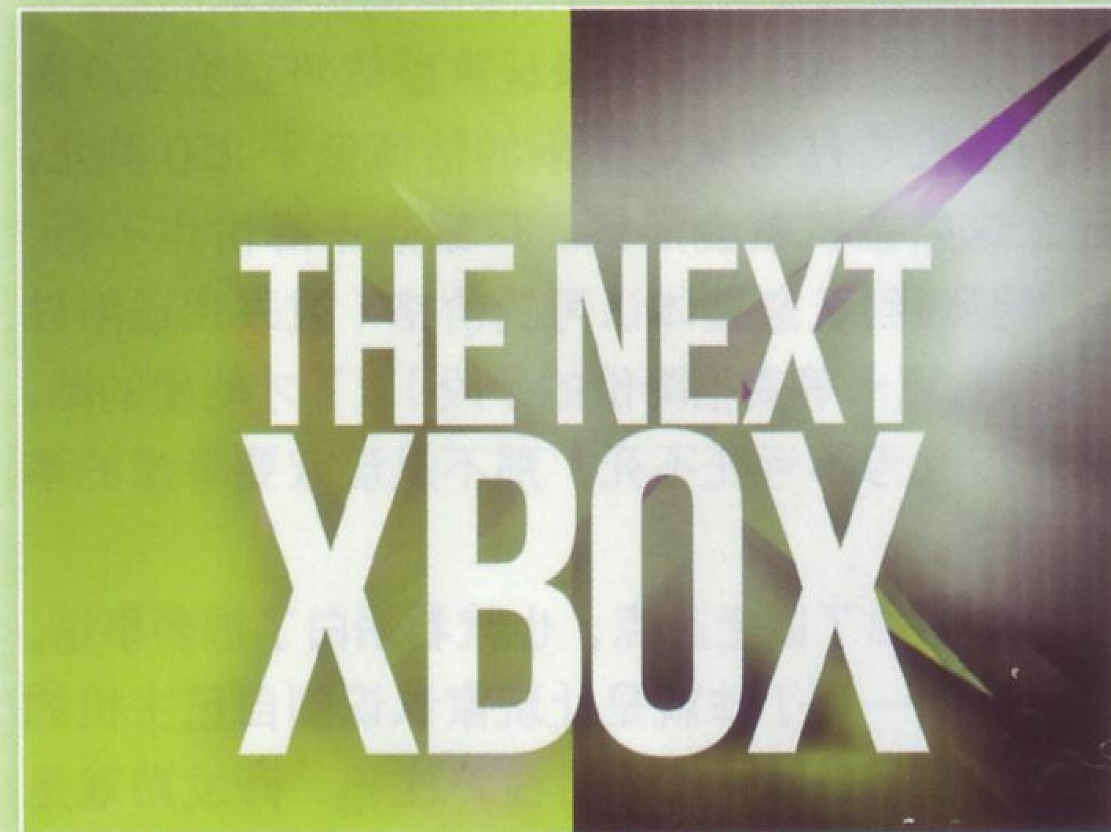
言论六：我是高帅富博爱玩家，全主机制霸！——这句话的意思是付出的那点钱对我来说几乎没有痛苦，而游戏给我带来的欢乐却很多，所以我照单全收就是。谁也没规定我当了凉粉、盒饭就不能再当玉米，那我为什么就不能给所有游戏机一家投一票呢？

言论七：《COD》这游戏不错，不过我已经为了《光环》而买了 X360 了，上面还有一群战友，那我干嘛要买 PS3 玩《COD》呢？等《未知海域》出来再说 PS3 的事情吧——这句话的意思是说，B 机虽然不差，但我手头已有的 A 机一样能为我提供价值，所以我决定不去为 B 机投票。想让我为 B 机投票也可以，拿出卖点来。

言论八：哎呀我不喜欢玩游戏的不过任天堂的那个 Wii 好像可以用来健身减肥 /PS3 有蓝光播放功能比专门的蓝光播放器还便宜 / 这次哥们给我帮了忙我送他个一直念叨的 X360 吧，那我买一台——这句话的意思是说即使平时不玩游戏的消费者也可能认可游戏机的价值，为其投票。

言论九：Wii U/3DS 不错价格也不贵可是没破解我是不会买的——这句话的意思是说我是五元党 / 零元党，为主机掏钱还可以接受，但别想让我为游戏掏钱。

市场中的消费者当然不止这么多种，每种消费者的数量也各不相同。很多读者总习惯性以为自己喜欢的主机就应该大卖——笔者最早也是这种想法——但市场显然并非如此。我只能代表我自己，我想不通体感有什么好玩的，人家还不喜欢枪枪枪呢。认为别人也要和自己一样喜欢或者不喜欢什么东西，认为别人也需要做出与自己同样的选择，是这个世界上很多矛盾、痛苦、冲突、不幸的根源。



不过好在每个人的想法只能影响自己的行动，所有玩家对某游戏机投票的总和，才是这款游戏机的销量。厂家在将主机畅销投放市场之前的很长时间，就要对消费者群体进行预测，在给定的各种约束条件下（公司技术实力及经济实力，消费者愿意接受的是定价多少）为最多的潜在消费者设计主机的卖点（也就是相对于玩家来说的价值，下文中卖点和价值一词可以互换），尽其所能覆盖住更多的玩家。画面可以是卖点，但卖点可以不是画面。卖点可以是《超级马里奥 64》那样的高品质第一方游戏，可以是《光环》那种震撼的视觉效果，可以是超值的 DVD 或蓝光碟播放功能，也可以是体感操作或者平板手柄这种崭新的游戏体验，也可以是各种卖点的相加。某个玩家在加遍这台主机现在及未来对自己的所有价值(或曰享受)后，如果认为其大于这台主机所带来的损失（如付出的价格，家里存放主机和游戏需要的空间，是否需要专门购买附件、电视机或者接线板等等），就会下手购买。主机大战的胜负，或者说销量，从来不是媒体说出来的，不是粉丝在论坛上喊出来的，而是全世界玩家心中暗暗计算一款主机现在及将来为自己带来的所有价值是否对得起自己的钞票后买出来的。

假如某一名玩家买了一台 300 美金的主机 A，就他个人而言，他从中获得的快乐比售价 200 美金的主机 B 可能更多些，也可能更少些，也可能差不多。事实上他完全有可能愿意为主机 B 给他带来的快乐付出 400 美金。但这只是某个人的情况，不足以代表玩家群体。厂商不可能针对单个

延伸阅读 定价与快乐、价值的关系

从前面的分析中，可以看出，玩家的享受与快乐这个很主观的东西，也可以较为粗糙地进行整体上的客观量化。

总之，一个主机的价格，大概可以反应玩家群体为其带来的快乐的定价。于是，对于整个玩家群体来说，如果在某一台主机 A 花了更多的钱，比方说，三百亿美元，那整体而言，我们大概可以判定，这台主机比只卖了二百亿美元的主机 B 来说，为玩家带来了更多的欢乐。

需要再次强调的是，以上只是一个较为近似的算法，这样的算法只代表整体，完全不代表某一个玩家个人从某台主机和游戏所上获得的快乐。一个在 PSP 上玩三千个小时怪物猎人玩家不需要花多少钱，但其快乐与花了一万多买了一大堆 Wii 限定版玩家没有可比性。只是从玩家整体看，总值基本可以抹平个体的差异。销售台数之间的区别，能大概反映出这台主机为多少玩家带来的欢乐；整体营业额之间的区别，能大致反应该主机为玩家整体带来的快乐。

玩家制定游戏和主机的价格。

放到群体中，又是另外一回事。如果绝大多数玩家对 200 美金主机 B 的带来的快乐的估价都比 300 美金主机 A 的估价要高，比方说 400 美金，那么厂商其实是不会只卖 200 美金的。厂商一定会通过种种手段把主机的价格提到 400 美金，比方说停掉 200 美金的入门版供货，只发行 400 美金但其实成本相差无几的豪华版——厂家知道玩家愿意掏这么多掏钱，当然要定高价收取利润。

反过来也一样。如果玩家整体对定价 250 美元的主机 C 所带来的快乐的估值低于 250 美元，那么这款主机就会滞销。厂家想不降价也不行，一直要降到玩家整体认可的价格（或采用送附件或游戏、点卡等变相降价的手段）以下才能卖的动，至于厂家亏不亏死不死，那不是玩家要考虑的事情。

看明白了以上几点，也就看明白了很多事情。厂家做的一切工作就是让玩家认识到自己主机的价值并掏钱购买——设计生产主机、开发游戏是创造价值；宣传、广告是为了让大家认识到自己产品的价值；使出各种阴招抹黑竞争对手是为了贬损其他主机的价值；拉拢第三方也是为了增加自己主机的价值；降价是为了让更多人认为自己的主机物有所值。即便是各种变向涨价，也要把价格定在玩家认可的价值之下。

大家发现没有，主机的定价只与厂家所预测的玩家愿意接受的价格有关，而与硬件成本没什么直接关系（把社会必要劳动时间决定其价值，价格围绕价值波动这条定律扔到一边去吧）。如果硬件成本超过 300 美金，但厂家发现玩家只愿意接受 300 美金的价格，那么它也只能咬牙赔本卖硬件，寄望于在其他方面（软件授权金、网络服务费等）把硬件亏损收回来；相反，就算厂家的硬件成本只有 100 美金，却有把握认定玩家因自家主机带来的乐趣超过 300 美金而愿意买单，那它也定 300 美金的价格也无妨——我说的其实就是任天堂掌机，这是人家的本事。顺便说一句，大家的生活经验也支持这样的结论：畅销产品很难降价，而无论其成本有多低。畅销产品如果降价了，一定是因为其他原因——对手的竞争威胁，或者扩大销量的战略需要（例如索尼当年在 PS2 依然畅销的时候也降价）。

总之，厂家要让尽可能多的消费者认为这台主机给他带来的全部享受超过其需要付出的价格。所以，大家不要骂厂家心黑——他们永远心黑——他们永远希望为自己的主机定高价，也永远知道为主机定高价永远是个危险的举动，所以索尼才会在 PS3 上市之前因为大家对 599 美元的价格反应太大而降价。同理，也不用说某厂商卖得便宜



■任天堂在欧洲推出的精简版 Wii，虽然价格便宜，但阉割了很多功能，甚至不支持分量输出，因此遭遇市场冷遇。



■假想中的下一代 Xbox 造型真可谓是无奇不有。

是业界良心，他们降价只是因为在当前的价格上取得的销量无法让自己满意而已。

但卖点只是厂家对玩家需求的主观预测，最后有多少玩家是否接受厂家预测的这些卖点，又是另外一回事。大家别以为厂家居庙堂之高就一定明智，如果我们以事后诸葛亮的观点去看，主机大战史上各个厂家的愚蠢错误真是罄竹难书。况且，就算厂家主观真的预测对了，在执行过程中能否最终实现，打几折兑现又是另外一个问题。

好在实践是检验真理的惟一标准，卖点最后要拿到市场上验证——销量是产品卖点对玩家需求在当前价格下契合程度的反应。在主机上市之前，一切预测都不可靠。独立分析师也好，第一方也好，第三方也好，他们说了都不算——消费者对某主机的卖点买不买账，谁也不知道——无论大家后来为胜利主机总结的大卖点是什么，我们总可以在历史书中翻出就此卖点比胜利主机做得更好反而垫底的惨案。玩家的喜好就像女孩子的心一样捉摸不定，即便你是货真价实的高富帅又如何，即便你对一个女孩子死心塌地又如何，真正追女孩的时候不要以为你自己每次都能战胜花心小混混的一声口哨——你永远不知道一个女孩子口味如何，喜欢哪种类型。在主机发售之前分析主机的有何优势与劣势没有多大意义——价格除外。这几年对手主机靠某个卖点大卖，等其他主机厂商花钱费劲搞出来，玩家又不买账了。要说卖点是画面吧，N64、DC、PS2、XBox、X360 在推出时都是市面上性能最强的主机，但 DC 和 Xbox 惨败，而 N64 一般般，X360 也卖得不错，只有 PS2 狂卖；要说卖点是附加值吧，PS2 推出时比 DVD 播放器便宜，PS3 推出时也比蓝光播放器便宜，可是 PS2 狂卖，PS3 在仙台筑大佛；要说卖点是强力第一方游戏吧，《超级马里奥 64》的品质可不比为 SFC 保驾的《超级马里奥世界》差，可是 N64 一般般，SFC 遭到抢购；要说好虎架不住一群狼，第三方支持才是王道吧，到现在 X360 依然落在 Wii 后面；要说是创新的游戏体验吧，Wii U 平板加手柄的玩法也不亚于 Wii 的体感，VB 的 3D 视角体验更是开天辟地，可是大家根本无视 Wii U 和 VB；要说日本市场的卖点是日式 RPG 吧，微软几乎把所有第三方 RPG 都包到 X360 上，日本玩家还是无动于衷；要说玩家认可的是品牌吧，N64 有 SFC 大卖之利，Wii U 的前任狂卖一亿，PSP 和 PS3 都可借助 PS2 王者之威，这几款主机却依然对王座可望而不可及。换言之，假如有人以某款主机"有很强性能"、"有第一方大作"、"有创新玩法"、"有附加值"或其他"有消费者对品牌的信任"等理由，在主机发售之前发出某款主机能获胜的言论，最后被打脸的可能性居多。

我得出的结论是：主机的卖点有个主线，就是硬件性能与画面；但除了画面，还有很多其他决定主机生死的卖点，而这些卖点无法准确预测，基本只有靠蒙。蒙得准不准，市场上见。微软、索尼、任天堂三家在游戏业界混再长时间，该被市场抽脸照样会被抽脸，他们面对消费者也很无奈。

其实主机厂商也很难，大家习惯于只看主机大卖的时候厂商日进斗金，可判断错误后一亏几十亿美元的日子也不好过。三十年来参加过主机大战的各种厂商数不胜数，取胜过的厂商只有索尼和任天堂，现在还活着的也就这两家加个微软，任天堂的 Wii 和 3DS 大卖，照亏不误；索尼娱乐部门在 PS3 上亏了 50 亿美元，把 PS 和 PS2 的战绩全部抹杀；微软游戏部门也只是现在有些盈利，还没有填平之前 Xbox 的大坑。翻阅主机大战历史的时候我都替主机厂商看着累——扯句题外话，就这表面繁荣实则很难捞到油水的市场，难怪苹果不杀进来。

不过，无论如何，前三个月的销量足够看出卖点是否 OK。对畅销主机比较幸运，对滞销主机比较残酷的一点是，卖点与玩家需求的契合程度非常稳定。主机的卖点很难改变，消费者的偏好在给定的价格下也很难改变，所以二者的契合程度高的话会一直高下去，契合程度低的话也没什么办法再拉起来。反应在销售曲线上，就是三个月后销量曲线的斜率基本不再改变。

所谓三个月看老，绝没有厂商红火前三个月就可以高枕无忧的含义。如果一台主机前三个月卖得好，其更深层的原因在于，该主机在厂商投向市场之前的很久就走在一条正轨上，而主机卖点被市场接受，也只是走在正轨上的结果而已。事实上，就算前三个月卖得好，之后厂商依然要处理很多重要的问题：如何应对对手主机的后发优势，销量要靠高品质作品持续拉动……好在走在正轨上的主机厂商，大都能把持住大好形势。随着主机销量节节攀高，优质游戏层出不穷，游

戏机的内在价值也随之上升。这时销量会往上爬。而前三个月卖的不好说明玩家不买账，必死无疑。更深层的原因也很简单：抱歉，厂商的路走歪了。游戏机销量差，说明之前厂商已经在错误的道路上走了很长时间：性能不足；理念过于超前或滞后；由于研发生产的拖延，市场已被有效占领；诉求点与市场期待有差异；与软硬件供应商或渠道商等关系不顺；玩家根本不认可厂商品牌……之后惨淡销量也只是走错路的结果而已。此时的主机陷入反向循环：主机装机量上不去，第一方和第三方均亏损惨重，惨淡销量又成了更惨淡销量的原因。游戏主机初期卖得不好，足以让游戏主机厂商头痛不已，哪会像痴心玩家想像的那样，现在卖得糟是为了“下一盘很大的棋”——最早在张将军口中下大棋的萨达姆已经被吊死了。仅以日本市场为例，上市第五周时的累积销量不如PSP的主机：NGC、DC、PSP、PSV、PS3，包括图表中没有的Xbox、X360，最后能成为一时霸主的，一个都没有；而在3DS曲线之上的主机：PS2、Wii、NDS、GBA，全部都是胜利者。现在大家想想，初期卖不好的主机，翻身的可能性有多大。主机大战历史上，头年卖砸了，然后像自家粉丝期待的那样，“我们有系列”大作出来血洗海啸逆袭成功的事情，就没出现过。不要说前三个月卖得不好的主机翻盘的可能性微乎其微，就连前一个月卖的不好的主机想扳回来的难度都非常大。

前三个月的主机销量，是厂商漫长准备工作在消费者群体心理与行动中的投影重合程度。主机厂商在设计主机时放弃对性能追求的那一刻开始，就别指望枪车球大卖，只能期望大家为其他卖点买单；如果厂商决定使用卡带，就要与大容量游戏说再见；如果决定使用DVD，那就别想拉拢把主机作为廉价蓝光播放器的消费者。主机厂商在发售后的全部工作，也只能走在发售之前的工作，尤其是硬件设计工作的延长线上。后期能做的工作顶多是降价和营销，无法改变方向。而主机终生销量，则是消费者对主机厂商全部工作的总投票数。可见准备工作所确定的方向，不仅决定了初期的主机销量，也基本决定了主机终生销量。而准备工作最明确的量化指标，就是前三个月的销量。这就是为什么游戏机市场存在三个月看老定律——前三个月销量反应了准备工作，而准备工作中确定的卖点，决定了主机的终生销量。

还有一点需要说明，因为各区域的消费者习惯和诉求可能不同，所以主机卖点对各地区玩家需求的契合程度也可能存在明显区别。结果就是，主机销量存在明显的区域性，各自独立。但在某个特定的区域，三个月看老定律依然适用。比方说，X360在日本前三个月惨败，于是到本世代结束时在日本依然几乎不存在。但X360在美国前三个月销售火爆，于是到今年它在美国的销量甚至可以反超Wii。再推广一点，NDS在美日欧从头就比PSP卖得好，于是一路远远甩开PSP；但在天朝，PSP（自从破解之后，你懂的）一开始就比NDS火爆，于是一直到现在也是如此。某个市场前几个月的对该主机的市场反应，足以指出该主机在本市场的最终销量。“市场初期”这个时段或长或短，像日本，基本上前五周便可看出端倪，但在其他市场可能需要稍长一点的时间，但也无需超过半年。

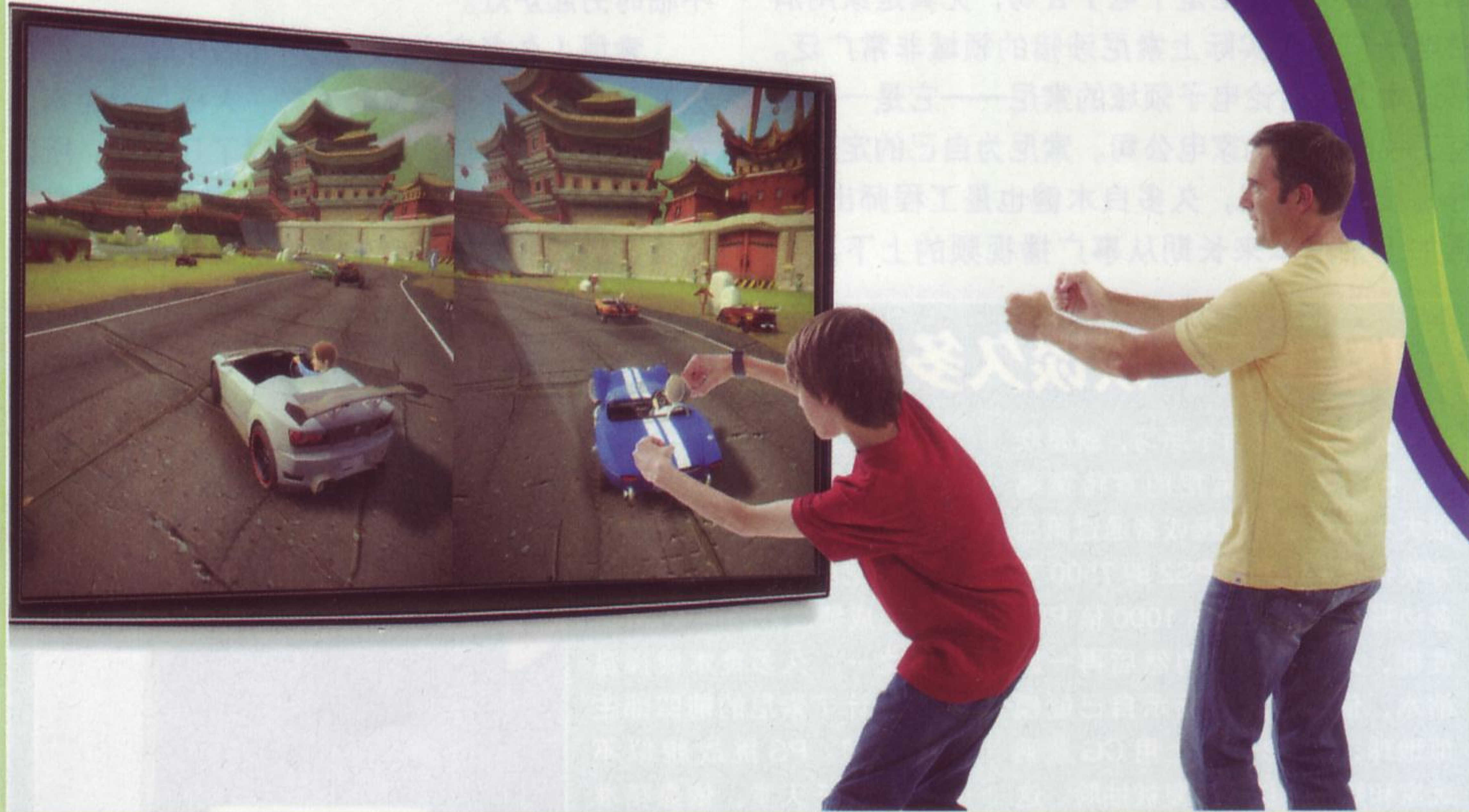
而在各个市场中还有一个有趣的现象，就是在某一时段基本上都会有且仅有一台主机畅销。Wii一开始在全世界暴卖，两年多后显示出颓势，X360立即在美国展示出强劲的势头，而PS3在日本市场逐渐抬头，销量悄然接近一千万，索尼和微软两家瓜分了欧洲市场；PS2一直在各个市场狂卖，NGC和Xbox便始终没有机会翻身；PSV萎靡，就只好看着3DS为所欲为。一部主机最后在全世界的销量，取决于各个市场最终销量的相加。日本市场销量曾经在很长时间里决定了全球市场的走势，所以在日本卖得好的主机，在全世界就卖得好；但目前全世界的主流市场已经转移到了美国和欧洲，Xbox系列主机在欧美的销量可以不受日本市场的拖累。下时代主机大战主要取决于各家主机在欧美市场的表现。

市场就是这么残酷：一台主机上市之前需要准备几年的时间，主机厂商策划、设计、营销、开发第一方软件、处理硬件生产事宜、拉拢第三方，而上市三个月就足够断定它会不会失败。三个月的时间，尚不足写捷报，但写讣告却足够了。这就好比发射一枚火箭，最终能不能进入轨道，并不一定要等到它点火后三个小时才能下断言；如果前三分钟就飞歪了，那足以断定它必然失败。而火箭前三分钟是否飞歪，往往是之前三年乃至三十年准备工作的结果。

看清楚这一层就能想通，主机初期销量欠佳，落入失败者曲线，只是漫长的准备工作出现缺陷的后果，想要拐弯哪有那么容易？几乎不可能。

降价有用吗？肯定有用，主机降价后会让自己的价格落在更多消费者的认为其代表的价值之下，原先认为其价超所值的人现在可以看到其值超其价，从而掏钱购买，把销量曲线拉起来。这个道理厂家都懂。但厂商愿不愿意赔钱卖，愿意赔钱的话赔不赔得起，赔钱后销量究竟能上升多少，多卖的主机拉动的软件销量所带来的权利金能不能补回来降价的损失，降价了对早先购买产品的消费者心理及本公司的市场形象有何影响，都很难说。所以厂商降价是很不情愿的事情。

不过我们可以也看到，很多时候主机滞销的原因根本不在于价格和营销，根源在于主机压根没有抓住消费群体的需求，无法提供有效的价值。不是所有主机卖不动都是因为像3DS上市初期那样，正好把价格定在绝大多数潜在用户认为这款主机对自己的价值之上，看到情况不妙，一降价就能把形势翻过来。如果不是3DS这种特例，主机滞销后再降价再打广告也没用。NGC当年只卖99美元，Xbox系列主机在日本从来就是半卖半送，照样死得直直的。一款被证明不太为玩家认可的主机靠降价拉升销量没问题，但想靠降价翻身，就非常困难。像3DS那样定价错误可以通过降价加补偿等营销手段挽回的情况，只是特例而已。


□三个月看老定律同样可以适用于Kinect这样的大热周边。

Part.3 八仙过海 各有神通

让我们回到本次主机大战开始之前。

看三家厂家如何设计主机，也就是如何构建自己的卖点，是件很有意思的事情。一个厂商为自己主机设计的卖点，决定于这家公司自身的性格、气质。什么样的公司，就会采用什么样的思路，设计出什么样的主机。公司也有性格吗？是的，每个公司都有自己的性格，或曰，企业文化。而且公司性格就像个人性格一样，本性难移。

无创意，不新机

先看看业界老铺任天堂。任天堂是个什么样的公司呢？任天堂是个主打游戏创新的小家子气公司。任式主机与游戏有个特点，就是不太追求

画面的华丽，一直在游戏系统设计和沉迷度上下功夫，很多游戏都有点像围棋，易懂难精——通关不难，收集全要素就需要苦练了。除了初代FC比较厚道，后来所有的硬件，任天堂尽显小家子气，设计不错，做工还行，用料黑心——不光不舍得在CPU、GPU上花钱，还包括但不限于GBA反人类的液晶屏幕、死守电阻触摸屏、有DVD光驱而不实现DVD播放功能……任式主机，尤其是掌机的的另一个特点是，没有对手威胁绝不更新换代。一个黑白GB竟然卖了十年，天啊。N64的失败主因——采用卡带，过晚上市，也与自己想要控制第三方发行商、舍不得让仍在持续盈利的SFC过早退出市场有直接关系。如果不是任天堂太小家子气，我会是一个任饭。

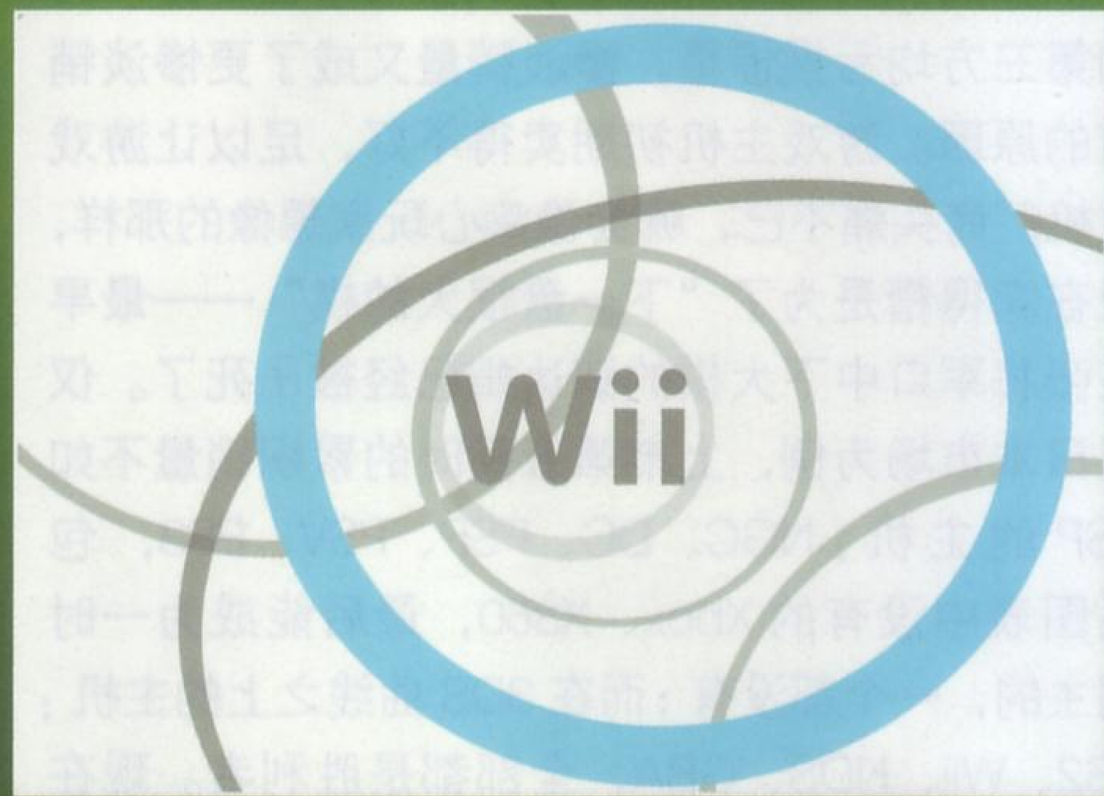
任天堂设计主机的另一个特点是数十年来一直不遗余力地在游戏创意和玩法、体验上创新。FC的十字键与光线枪，SFC的卫星传输游戏、LR键，N64的手柄，VB的头戴式3D图像，NDS的双屏加触摸，3DS的裸眼3D，Wii的体感，包括Wii U的平板手柄。这些技术虽未必由任天堂原生研发，市场反应也不尽相同，但将这些技术与玩法真正引入业界的却非任天堂莫属。既保守又创新，充满矛盾，任天堂就是这么一个公司。任天堂游戏的核心价值往往在于新鲜的体验与细腻的设计，所以即使在华美的声光效果缺席的情况下，也可以在美工和细节上下功夫补回来。现在力推的Wii U，在很多方面也与Wii有很多相似之处：主推新鲜玩法，性能与对手上代主机差不多，还有任氏大作护驾……

延伸阅读 任天堂最高销量定律

如果在一次主机大战中任天堂的主机销量最高，那么对手主机的销量与任式主机发售时的性能优势呈负相关。任天堂参加六次主机大战，三次取得最高销量（FC，SFC和Wii）。FC在发售时画面优势一骑绝尘，哪怕面对几年后的PCE都没有明显劣势，所以世嘉的SG-1000加上SMS，再把PC-E也捆上，销量也不过两千万出头，FC有三倍的优势。SFC发售时领先MD的性能优势不大，所以销量也仅仅是MD的1.2倍。Wii发售时的画面根本就与对手存在代差，销量终将不足X360和PS3总和的0.6倍。事实上任天堂自FC后就没有完全统治过游戏主机市场，没有过PS2那样的压倒性优势。

这大概是因为任式主机和游戏偏细腻柔美，缺少一种骨子里的硬朗和爽快，而喜欢硬朗风格的玩家却为数不少。在任天堂主机有画面优势的时候，第三方可以站出来弥补任天堂缺少硬朗爽快游戏的问题。一旦任天堂主机性能没有优势或者优势不明显，对手主机往往能大量提供这些硬派游戏，玩家就随之转向对手主机。FC上有魂斗罗与恶魔城等硬派游戏，所以同走硬派路线的世嘉主机那时没有多少份额；而MD和X360上的索尼克、光环、战争机器等能推动主机销量的明星游戏都恰恰走硬朗爽快的路线，这不是巧合。偏童话风格的DQ在出走两代后又回到任天堂主机，而更像大片的最终幻想正统作品自七代出走PS后便再也没有回归，即便Wii卖了一亿台也依然如此，不能不说是因为任氏主机成人化要素偏弱。

而PS系主机的游戏风格明显多样化，获胜时对第二名主机的替代度更大，所以索尼不胜则已，胜则大胜。



无格式，不索尼

再看索尼。索尼是一家什么样的公司呢？中国人心目中的索尼是个电子公司，尤其是家用消费电子厂商。实际上索尼涉猎的领域非常广泛。不过本文仅讨论电子领域的索尼——它是一家带有工程师气质的家电公司。索尼为自己的定位口号是技术的索尼，久多良木健也是工程师出身，再加上索尼本来长期从事广播视频的上下游产业：录像机、随身听、CD机、光驱、各种音乐播放器、照相机、专业与家用摄像机、家用电视机与专业监视器等等，乃至直接收购哥伦比亚公司拍电影，这就形成了索尼的习惯思路，也就决定了索尼主机的特点：追求震撼的视听效果，为此尽力堆硬件。久多良木健设计或操盘的四部主机，全都这个样。

在更新换代时，索尼也不会因为自家的上代主机形势依然良好就刻意推迟后续机种推出。PS2在PS形势依然大好的时候就推向市场；PS3的研发从PS2上市时就开始了，最后晚于微软主机上市纯属因为研发遭到重大挫折，不得不临时另起炉灶。

索尼（久多良木健）主机还有个特点，就是极其重视游戏存储媒体与格式。大概是因为索尼在视频摄录、存储、播放领域混了几十年，所以一直对摄录存储播放格式情有独钟。久多良木健操盘的四部游戏机竟然使用了四种格式：CD、DVD、蓝光与UMD。索尼出身的工程师对视频格式的怨念可见一斑。

延伸阅读 谈谈久多良木健

久多良木健有个恶习，就是吹牛。PS2时代，索尼的宣传策略很大一部分就是直接或者通过第三方吹牛皮。比方说PS2的7500万多边形，PS3的目标1000倍PS2性能、八岁小孩智力然后再一路缩水，借他人之口暗示自己能模拟地球，在E3大展上用CG蒙骗玩家和媒体，结果反复被抽脸。这些笑话在久多良木健下台后大幅减少了。索尼最近的一次牛皮是借IDC之口放风说在2012年底PS3出货量已经达到7700万台，超过X360的约7600万——索尼市场部记性怎么这么差，刚在2012年11月16日宣称PS3的出货量达到7000万台，过了一个半月就又出货700万台？至于你信不信，反正我不信。

虽然索尼这种吹牛营销就像小米手机的期货营销一样招致了很多人的反感，不过说句公道话，久多良木健领导下的索尼电子娱乐部门是业界史上成绩最好的游戏部门，没有之一。久多良木健操盘或者设计了索尼的前四部主机、掌机。PS挑战貌似不可战胜的任天堂，依靠精准定位与得力营销一举将任天堂拉下马，销量过亿；PS2乘胜追击，销量超过1.5亿，取得完胜；PS3再不济，今年底超过八千万也板上钉钉。史上终销量超过或即将超过八千万的主机只有PS、PS2、PS3和Wii、X360而已。纵然久多良木健在宣传营销上不怎么老实，但销量超过八千万的游戏机都是伟大的游戏机。任天堂在游戏业界混了三十多年，参加了六次家用主机大战（FC、SFC、N64、NGC、Wii、Wii U），销量超过6200万的只有一部未能一统江湖的Wii，更不要说任天堂还有VB惨败的黑历史，并且即将迎来Wii U的失败。而自从久多良木健被踢出索尼后，索尼游戏部门就只能拿出PSV这样的货色。



无山寨，不微软

再来看看微软。微软是个什么样的公司呢？微软是家拥有极强技术实力和资金实力的彻头彻尾的IT业山寨公司。有人说腾讯是山寨之王，微软笑了。要说山寨的能力，马化腾只配给盖茨提鞋。微软在IT业混了差不多四十年，只干了一件事情：山寨！其所有主要产品都来自于对对手的克隆与改进——发家的MS DOS操作系统山寨自PC DOS，图形用户界面山寨自苹果，IE浏览器山寨自网景，办公软件山寨自莲花，数据库软件山寨自Oracle，DX图形接口山寨自OpenGL与3dfx的Glide，无一例外。微软的长处与生存之道，在于之前成功山寨带来的强大资金与技术实力撑得起对新对手的继续山寨，根据市场形势与用户需要对自己的产品加以改良，实现反超，直至把对手逼出主流市场，把这个市场变成自己的垄断之地，产生源源不断的现金流，再接着山寨下一个IT细分市场。话说回来，想要山寨并追赶已经占领重要市场的对手，绝非光砸钱这么简单，没技术实力肯定玩不转。当然微软也不是百战百胜，被对手打得灰头土脸，狼狈退出的时候也不少。

微软决定进入游戏行业，主要是眼红索尼PS上亿台的销量，以及游戏机产品占领客厅的能力。如果PS只是像SFC那样卖了不到五千万台，主打年龄偏低消费者市场，微软才没兴趣进入游戏主机市场。微软在游戏业的操盘，也与它以往在IT业打拼的思路一脉相承——无非就是继续山寨。看到PS的主要卖点在于震撼的3D图形能力，那我就敢上来和你PS2比拼堆硬件；看到PS2先上市占到先机，那我宁可先把明知会三红的主机推向市场，哪怕之后再花钱维修、换新机，也要抢先出头；看到日本市场RPG横行，那我就砸钱包养知名制作人和重要第三方，让日式RPG在我的主机上集结！看到Wii体感

玩法大获成功，那我就做个更高杆的产品啃奶外设，连手柄都不要，直接让玩家的身体成为游戏控制器！微软山寨游戏史看得我内牛满面——有钱真好，钱就算不是万能的，也是九千能的。微软从不，绝不，也永不会在核心理念上创新，它看到IT业有什么畅销产品，就砸钱做出自己的版本追上去。所以微软主机Xbox和X360，只是微软能看到PS和PS2胜利后自己做了个微软增强版，卖点其实是索尼主张（并获得成功，这一点最重要）的震撼视听效果。

微软的主要弱点在于，微软的任何产品，都从来不像十五年前的索尼那样酷，也不像乔布斯时代的苹果那么炫，更不像任天堂那样有亲和力——在消费电子领域，微软从来就学不会讨人喜欢。比尔·盖茨曾经说索尼即使把砖头打上PlayStation的标记也能卖出八万块，有人觉得这是在讽刺索尼，在我听来这是盖茨对索尼的衷心恭维与赞赏——微软的产品从来没这个吸引力。Zune也好，Surface平板电脑也好，WP手机操作系统也好，Bob也好（你听说过这玩意吗），还有很多叫不出来名字的微软消费电子产品，下场除了惨败就是大败。所以微软也很有自知之明，设计主机时从没有自己的卖点（当然它也没能力发现新卖点），他看看对手最成功的上代产品卖点在何处，然后照着做个加强版就可以了。有人说微软一直重视网络建设——拜托，网络功能只是伪装的卖点，构建平台做电子发行才是微软的真正目的。至于为什么微软始终没有推出自家的正统游戏掌机，原因也简单——因为任天堂是胜利者，而微软发现自己无法克隆任天堂掌机的卖点，也就是任天堂的第一方掌机游戏！如果PSP或者PSV靠堆性能战翻了任天堂掌机，微软早就推出自己的加料版掌机了。

在后面我们可以看到，这次任天堂与索尼微软设计卖点的思路的不同与相同，最终造成了本次主机大战与以往主机大战的种种不同。

PS3的华丽游戏画面加上超值蓝光捆绑策略适合全球各个市场吗？在发售前我不知道。索尼嘴上说定价399美元光凭蓝光播放功能就值回票价了（PS2不就是这么成功的吗），心里其实也不知道。

微软在欧美猛堆华丽画面的枪车球，在日本用日式RPG轰炸的策略适合市场吗？在发售前我不知道。微软嘴上说我砸钱做的这些游戏真心够厚道了（PS2不就是这么成功的吗），心里其实也不知道。

Wii剑走偏锋，不玩画面玩体感的新体验外加任氏传统游戏的策略会激起各个市场消费者的兴趣吗？在发售前我不知道。任天堂嘴上说大家都喜欢新玩法的蓝海游戏，心里其实也不知道。

后来，等三大主机卖了一年或一年半，三大主机是否适合市场，我就都知道了。所以，我当时敢说在各个主要市场均表现不佳、初期就没有捞到足够投票、落在失败者曲线中的PS3赢不了此次主机大战。再看X360上市已有一年半，美国表现不错，欧洲偏冷，在日本市场明显瘸腿——时至今日也没什么变化——哪有冠军相？早期的Wii不光在日本，在欧美也完美地复刻了当年胜利者们的轨迹，冠军不是Wii还能是谁？很多人包括我在内，对Wii的体感没兴趣，但这根本无关紧要，全世界的玩家认为Wii体感玩法和任氏游戏带来的快乐大于其定价，愿意掏钱去买，这就足够了。主机大战的结果，在各家发售的最初三个月就已经定下。

延伸阅读 趣谈索尼存储媒体定律

在蓝光与HDDVD较量之前，索尼一直热衷于参加过媒体存储格式大战，却挺谁谁死，堪比贝利：在录像机时代以性能更强的贝塔格式与VHS大战，但贝塔格式后来被赶出大众市场，只容身于电视台等专业领域；九十年代后期开始主推自家MD格式对抗MP3，白白错失数字化音乐浪潮，坐看苹果以iPod翻身；全世界都用SD卡做移动存储介质的时候坚持使用自家的记忆棒，现在只有自己的产品还在用；就算在当今数字视频时代，还非要在自家摄像机上使用仅仅自己支持的MTS格式；PSP意图为移动视频播放提供一个UMD格式，结果大家也知道了。

后来，不信邪的久多良木健赌上身家，以PlayStation这个优质品牌资源捆绑蓝光战车，终于获得大多数好莱坞巨头的支持。付出了PS3延期上市、成本剧增的代价后，终于压倒HD DVD。蓝光终获惨胜后，索尼却发现自己又一次败了，它输给的不是对手，而是这个互联网时代。索尼本来对电影发行寄予厚望，却没有从中收到多少权利金（蓝光碟权利金由蓝光联盟收取，索尼在其中占的份额很小）。更可怕的是，欧美的视频发行已开始转向互联网点播。在移动存储领域，蓝光光碟远不如DVD和云存储，更不如SD卡。蓝光格式的境遇，尤其是索尼从中获得的微不足道的利益，使PS3做出的昂贵牺牲显得缺乏回报。



PS、PS2采用的CD、DVD介质早已是业界标准，这两台主机只是起到普及的作用，没有哪个需要战胜的对手。如果不捆绑蓝光，PS3在主机大战中便可轻装上阵，至少能毫无悬念地超过X360，超过一亿台的Wii也不是没有可能。再联系一下PSP的境遇，看来就算是久多良木健在游戏机领域的操盘能力逆天，遇到索尼存储媒体定律时也只有跪了。

Part.4 本次大战 史无前例

笔者觉得，这次主机大战，不太适合套用以往主机大战的“胜利者”和“失败者”概念，说是一二三名更恰当一些。打个比方，现在手机市场中三星的出货量比苹果高，但假如你非说苹果是手机市场中的失败者，好像有点说不过去……

以往的主机大战，到最后都是一家独大，占据六七成以上的市场份额，第三方蜂拥而至，数钱数不过来，而对手基本上没有还手之力，损失惨重。这种情况下，说谁是胜利者谁是失败者大家不会有异议。究其原因，无非是各家主机的主打卖点基本重合，你多卖一台我就少卖一台，不是你死就是我活。

而这次主机大战与以往完全不同。以往主机大战有个定律，谁过5000万铁定能赢。而这次三家的销量差距并不悬殊，三家都远超当年胜利者主机FC的6191万台和SFC的4910万台的成绩，现在微软与索尼的销量都超过七千四百万，终生销量都可超过八千五百万，最终销量台数的百分比将非常接近37：32：31。任天堂初期牛气冲天，也拿下最高销量，后期却持续萎靡，甚至爆出亏损；微软位列第二，争取到所有第三方的支持，虽因为三红问题损失十亿



美元，算到最后本代主机居然小有盈利，最重要的是在游戏市场站稳了脚跟，树立起品牌；而索尼丢掉了霸主地位，列榜尾，巨亏50亿美元，可是为蓝光战胜HD DVD立下汗马功劳。

在论坛上有索饭竭力为PSV的惨状维护：千万别把3DS和PSV做对手，你看PSP的对手又是谁呢？他们只是各自为战，凑巧要放到一个地方统计而已。这句话被任饭拎出来反复嘲笑，而我啼笑皆非地发现，这句话稍加改动后放到Wii和PS3和X360身上竟然毫无违和感：千万别把Wii和PS3和X360做对手，你看Wii U的对手又是谁呢？他们只是各自为战，凑巧要放到一个地方统计而已。

Wii虽卖的最多，但在两年前已露出老相，步履蹒跚，年度季度销量稳稳垫底——这几年Wii的出货量分别是2595万、2053万、1508万、984万和358万——写到这里我突然觉得我和Wii都很幸运，幸亏任天堂财报报出Wii距离一亿只差微不足道的62万，否则以这几年每年猛烈下行五百多万台的趋势，Wii之前哪怕少卖2%，恐怕都很难填平与一亿销量里程碑所相差的最后距离，我的一亿台预言固然要落空，Wii最终倒

在一亿台主机俱乐部门口岂不更加遗憾。

Wii 的主打卖点是体感和任氏传统游戏。体感新鲜劲过去了之后便再无能用体感拉动销量的软件。任氏游戏对主机的拉动作用又有多大呢？看看同主打任氏游戏但无体感的 N64（3293 万）和 NGC（2174 万）就知道了。就算是胜利者 SFC，销量也没超过五千万。而随着高清电视的普及，Wii 的销量与任天堂的股价一样在 2010 年后不可遏止地坚决下跌，现在的日本周销量竟然只有两千台上下。反观 PS3 和 X360，初期销量平平，但后来反而越来越滋润，Wii 几乎没有存在感。

这是之前从未发生的事情：卖得最多的主机，居然不是第三方软件商的主力平台；卖得最多的主机，在大战末期对手后续主机尚未上市的时候销量居然惨不忍睹，彻底边缘化。非要说 Wii 是胜利者，也要打上一个星号——前四台取胜的主机，从头到尾都在镇压对手，在自家及对手的后续主机上市后依然表现强劲，而 Wii 早被对手镇压了好几年。《COD 黑暗行动 II》上市第一天便掠下 800 万套销量，绝大部分是 X360 版和 PS3 版；今年的《GTA V》和《COD 10》依然可轻松在 X360 和 PS3 上达到两千万销量，Wii 却早已出局，只能继续当观众。也许有人会说，Wii 已经推出了后续机种，新作不上 Wii 是正常的；而这一点在前辈胜利者面前不能成立。对手和 Wii 同期上市，这种第三方作品在装机量不如 Wii 的对手上能卖，Wii 怎么不能卖？ Wii U 已上市又怎么啦，PS2 在 X360 和 PS3 推出后一两年依然卖得爽得很，跨平台游戏什么时候卖不过 Xbox 和 NGC？ SFC 在 PS 上市后一段时间照样呼风唤雨，怎么轮到 Wii 就不行了？

Wii 后期完蛋，得不到第三方的大作支持当然有自己的苦衷：对于很多游戏来说，性能绝对必要。如果没有主机性能打底，画面表现力会大打折扣，玩家自然不会买单。除了几个对画面要求很低的跨平台游戏(《吉他英雄》《跳舞吧》等)，绝大部分游戏在 Wii 上和在 PS3 和 X360 上体验截然不同。

我总看到有人提起，历次主机大战中最后的胜利者性能都不是最好的，反而经常是最差的，因此性能不重要，画面神马的是浮云。照此看来，Wii 性能差些又有什么关系呢？下象棋的时候难道精致昂贵的象棋子会比便宜的鼓形木质象棋子给我带来更多快乐吗？但象棋的核心价值在于规则、系统及博弈，象棋子华丽与否确实无所谓；而游戏与象棋不同，精致华丽的视觉享受，始终是游戏核心价值中非常重要的一种。这就是游戏与象棋的区别，二者之间不可比。市面上的



■ Wii 日本首发现场，在排队的人群中男女老少样样都有，可见其吸引力之大。



■ Wii U 的首发同样火爆，但随后出现的软件真空期导致销量大幅下降。

确有很多画面平平但设计精巧所以非常优秀的游戏，可是假如以这种游戏的存在来否认漂亮画面的意义，就好像拿一个相貌平平的但气质不俗于是很受欢迎的女孩否认美女对男人的吸引力，无疑是站不住脚的——何况美女与气质及内涵并不矛盾。

持这种观点的玩家大概忘了，FC、SFC、PS、PS2 在推出的时候，性能都是市面上最好的。对手之后推出主机时，这些主机已经依靠第一方及第三方众多画面华丽的游戏建立起足够领先的装机量，于是第三方越积越多。对手的主机虽然在画面上略有优势，但与先发售的主机并不悬殊，不存在“代差”。第三方与第一方不仅不会在先发售主机上放弃对画面的追求，反而会不遗余力地对销量领先但性能落后的主机进行深度优化。想想惊若天人的《战神 2》吧，国外媒体评测云：我在玩的时候，总是忍不住向桌下面看，因为我老是觉得那儿摆的是台 PS3……

开发商尽力弥补差距，后发售的主机这才无力将性能上的优势转变为销量上的优势。如果真是性能越差卖的越好的话，任天堂岂不是应该把 FC 搬出来秒杀 PS4？ Wii 前几年逆天的销量主要来自于消费者追捧其体感玩法，不过主机卖得再多，大部分游戏还是要看画面的，Wii 的问题在于 Wii 的硬件性能与 PS3 和 X360 之间存在代差，差距根本弥补不了。这些需要画面表现力的游戏只好对 Wii 敬而远之。不能为玩家提供华美画面享受的 Wii 最后处境惨淡，还是吃亏在画面上。

《COD》不是没有登陆过 Wii，但与 X360 和 PS3 版本相比效果惨不忍睹，没有存在感可言。任天堂也曾放下身段，争取《GTA》这种以往言语中颇为不屑的暴力游戏登陆 Wii，结果呢？ Rockstar 不买账。倒不是 Rockstar 仗着王牌游戏摆架子，而是之前的经历太痛苦。发行商也是商人，做好的游戏发行个跨平台版本就能赚钱的话，谁会和钱过不去呢？ Rockstar 曾经在 PSP 上推出《GTA》，在这台相对弱势的掌机上卖了几百万；而在 NDS 上的《GTA》亦为诚意之作，销量却惨败。有任饭曾经说，Wii 销量上去之后，任天堂将打断第三方的脊梁。他倒没说错，动视暴雪这样第三方的脊梁已被任天堂打断，只好跑到 X360 和 PS3 主机上大笔捞金。

这些优秀游戏就好像扔向 Wii 的一枚枚核弹，Wii 的领先优势越来越小。一开始 Wii 的销量超过 X360 和 PS3 的总和，可是后来 Wii 越卖越差，几乎只有对手的零头。到了去年，累积销量最高的 Wii 反而表现最弱势。它的对手倒是风生水起，每年都有千万级销量的第一方、第三方大作狂轰滥炸。FC、SFC、PS、PS2 的对手机种——PCE 也好、MD 也好，N64 也好，Xbox 也好，这些主机哪敢想在主机大战末期，第三方软件商还在稳定地贡献千万级大作呢？

本次主机大战与以往的主机大战有如此之多的不同，说穿了也很简单，归根到底在于 Wii 与 PS3 和 X360 有很大区别，卖点不同，主打游戏基本不同，玩家群体区隔性较大，与后二者之间替代性较弱，它们之间很有点“你卖你的，我卖我的，大路朝天，各走一边”的意思。借用论坛上流行的一句话：PS3 是五星级大饭店，Wii 是大排档，怎么能相比呢？这句话被很多玩家嘲笑，但其实还真有点道理。

PS3 是 PS2 的延伸，X360 呢？其实也是 PS2 的延伸，所以这二者才是真正的对手，争抢的是同一群客户，替代性很强，竞争惨烈。Wii 本来的卖点和理念就不是为那些注重画面表现的游戏搭建平台，而是体感和任氏独家游戏。如果想玩高清大作，出门左拐是 PS3，右拐 X360。事实上，Wii 的销量只与自己有关，它走着自己的路，该涨就涨，该跌就跌，与 PS3 和 X360 之间谁也替代不了谁。强求一个主机扮演其从一开始就无意承担的角色，就好像指着姚明说你没投几个三分所以你根本不行，是没有道理的。第三方最后决定不把《GTA》和《战地 3》交给 Wii，也只是认清并尊重了这个事实而已。Wii 能卖出一亿台，就说明至少一亿名玩家认可它为自己带来了欢乐，就这一点而言，它比 PS3 和 X360 都要成功。

Part.5 次世代战争

总结历史是为了展望未来。借以上三个月看老定律及对各个厂商的性格分析，最后，我再预测一下 Wii U 与 PS4 及下代 Xbox 主机大战的结果。

先看看 Wii U。Wii U 的卖点不是画面，而是集成大型液晶屏的手柄所带来的新体验和传统任氏游戏。众所周知，任天堂的掌机和主机在画面很渣的情况有时候也未必处于下风。但这次，这个策略依然适合当前各个市场玩家的需求吗？在发售前我不知道。任天堂嘴上说大家都喜欢新玩法的游戏和传统任氏大作，心里其实也不知道。

没关系，让我们看看消费者反应如何。Wii U 美国首月销量不过 43 万，约相当于当月 X360 销量的三分之一。英国首发不过四万台。这还别拿主机上市初期的短缺说事——富士康生产一台六年前的主机本来就没什么难度。深圳和美国、英国仓库里都有足够的 WiiU 没有发往零售商，前几天所谓缺货不过是任天堂刻意控制出货造成抢购热销假象而已。而就算任天堂只拿出这么点主机发售，发售之后的一周时间在北美和英国、日本就都不缺货了——只要玩家想买，以官方价格在当地商店买到一台 Wii U 并不困难。日本首发之后三五天的功夫，亚马逊上已经开放购买——笔者就是从这个时候看出 Wii U 露出败象：一台主机在主场维持的抢购时间甚至没超过一周！在购买力最旺盛的圣诞期间，百思买网站上的 Wii U 附送一张售价 60 美元的《任天堂乐园》——这算不算是史上变相降价最快的主机，比当年 PS3 还悲催。澳洲的 Wii U 在零售店里打折。在接下来的两个月，Wii U 在美日市场表现依旧萎靡。圣诞月在北美销量竟然只有 46 万台，刚到 X360 的零头，比日薄西山的 Wii 还不如；在日本圣诞之前表现尚可，甚至与当初的 Wii 不相上下，但进入圣诞周之后便一蹶不振，原形毕露，一周六万多后迅速滚落，连 PS3 都不如，之后便直奔四位数，发售不过十二周，日本销量就达到四位数，比当年同期的 NGC 乃至 PSV 还不如！英国销售商处的 Wii U 游戏在挣扎，软件排行榜上只有一个《任天堂乐园》最高排位上过 39 名，随后便找不到影，硬件截至一月底也只卖出八万台；法国的情况也好不到哪里去，11.5 万台而已。欧洲整体销量不过 42 万。Wii U 在所有主要市场销量呆滞，在一个圣诞档加上尾巴，世界上消费力最强的四个国家美日英法销量加起来不过 200 万台，财报报告截至 12 月底向渠道商出货 306 万，原定的三月底出货 550 万立即下调到 400 万台。也就是说，任天堂对 2013 年 1 月至 3 月的预计全球出货量只有 94 万台！这种上市时候就人气低迷的主机，下场可以参考初代 Xbox、土星和 DC、NGC、PSV……反正和之前的赢家不沾边。相比之下，Wii 在发售八个月之后依然在商场货架上难觅踪影，真是恍若隔世。

WiiU 比 Wii 处境如此悬殊，区别在哪里呢？

WiiU 性能和对手上代主机差不多。Wii 也如此。

WiiU 有任氏作品保驾护航。Wii 也如此。

WiiU 上没什么给力的第三方作品。Wii 也如此。

WiiU 有创新玩法。Wii 也如此。

WiiU 能兼容上代主机游戏。WiiU 也如此。

WiiU 的网络建设一般般。Wii 也如此。

WiiU 与 Wii 相比还占比对手先上市，WiiU 的前任主机 Wii 比 Wii 的前任主机 NGC 销售情





况更好，品牌优势更大的便宜。

区别只有一点：大家对 WiiU 的主打卖点，那个平板手柄不买账。看到如此销量，我才可下结论：我知道 Wii U 是否适合市场了，这才敢写下：Wii U 败局已定。

WiiU 的卖点总不能是买回去第一天就需要进行五个小时的在线联机进行升级吧？总不能是毫无意义毫无必要的锁区吧？总不能是连个网卡接口都没有，玩家必须要花 20 美金买一个专用转接器的坑爹做法吧？总不能是一个月只有一款冷饭游戏上市吧？总不能是三天两头死机吧？我很难理解，一个可以把马里奥的手感做得丝滑柔顺的公司，竟然无法在 2012 年的主机上开发出一个流畅敏捷的界面。任天堂把这种半成品推向市场的做法，与微软强行推出三红机何异？

市场就是这么讽刺：当年 NGC 本已入土，任天堂把它挖出来升一下主频，变了个玩法，披了个马甲，竟然取得了自己从未想过的胜利，一度把重装对手打的灰头土脸，上演一鸡（机）两吃的好戏，一机对抗对手两代主机；而真正的继任者出马的时候，却又被曾一度压制的对手反压，轮到对手一机对抗两代任天堂主机。出来混，果然迟早要还。当 Wii 和 Wii U 决定不以性能做主打的时候，就已经自绝于普通主机之路；Wii 玩创意玩得好，于是成了一款文艺主机；而 Wii U 文艺范儿没玩出来，只好成为一台既不普通也不文艺的主机。任天堂上次成功玩了一把错位之后，想再次取巧，再用性能很渣的文物主机对付玩家，孰料世易时移，这次 Wii U 玩脱了。

现在的 Wii U，就好像一个因为前任队友倒下而不得不被推到拳台上的拳手，挥出几拳后发现对手毫发无损，自己却早早体力不支，更糟的是对手并未因为长时间奋战而有所懈怠，反而因为与前任队友的战斗积攒了不少经验值，纯熟的重拳一记接着一记凶狠地朝自己的脑袋砸过来，自己却虚弱得连护住面门的拳头都难以抬起。他转过身看看后方能给出什么支持，却发现后方正忙着画饼：前景是美好的，我们是必胜的，强力必杀技是正在研发的，时间是过两年的，对手是必死的，现在是需要你先扛着的……天，谁知道两年后命还在不在。如果明年任天堂就放出新主机的消息，大家不要奇怪。

总之，Wii U 目前形势不佳，以后也无法好转，必败——我就不装蒜了，写这篇文章有一半原因是为了写这句话。WiiU 再来一次大使计划有用吗？前面已经说过，降价可以拉升一些销量，不

过想靠这个翻身，那只是奇迹——奇迹这玩意嘛，大家可以像彩票一样对之抱以小小的期待，但指着靠中奖的奖金买米下锅混饱肚子就不是正儿八经过日子的方式了。更何况，Wii U 早已变相降价，相当于执行了大半个乃至超级大使计划（算上赠送的游戏，某些促销的降幅甚至超过了 40%），也拉动了一些销量（在英国，某周销量在大幅降价与《怪物猎人》的合力作用下增长了 125%），游戏销量也终于爬上了销量榜的前 40 名……但即便销量翻翻，奈何基数太低，依然无法彻底改变局势。

有趣的是，我现在断言 Wii U 必死无疑与当年断定 Wii 必胜的理由一模一样，同为三个月看老定律。谁觉得 Wii U 能翻身的，蜘蛛依然愿意和他赌一毛钱。

再说微软。微软主机的主打卖点依然是两个成功对手上代产品卖点的加强版：性能加体感。下一代 Xbox 主机并不叫 Xbox 720，而很可能以 Xbox 再加上一个字母的方式命名，本文暂称 Xbox F。Kinect 2 的功能更加强大，可以追踪表情和手指的运动！《战争机器 4》会像 1 代一样让人惊艳——本人当年看到 1 代的时候当场决定当软饭。遥想十多年前微软刚参战的时候总有人讽刺 Xbox 和 PC 及没什么区别，时至今日，这次主机大战却啼笑皆非地成为了两台半 PC 机的混战。也许 Xbox F 的配置不够高，但笔者从富士康的特殊渠道得知，《战争机器 4》的画面可以盖过 PS4 的日前放出的演示画面，并且，微软正在秘密筹划自己的真正掌机！

当蜘蛛得知 Xbox F 功耗高达 285 瓦，发热量大得要命的时候，不知道该喜还是该忧。285 瓦的功耗说明性能差不到哪里去，但发热量大带来三红恶果，微软和大家都已经领教过了。之后微软会对设计和制程进行优化，功耗也会有 250 瓦。APU 的热设计功耗为 130 瓦。CPU 性能大家不用抱太大指望，AMD 这几年的 CPU 都不给力，好在 GPU 为微软深度定制，最终效果并不弱于 PS4。

延伸阅读 PSP的成功与失败

有据可考的数字是，索尼在 2011 年 9 月的 TGS 上宣布 PSP 销量达到 7140 万。之后 PSP 单在日本就卖出 188 万台（MC 统计），二者相加超过 7328 万。欧美市场的 PSP 表现的确疲软，但考虑到美欧市场的销量总和从来就比日本市场要高，目前 PSP 的实际销量很可能已经到达 7500 万。以 PSP 现在的生命力，在接下来的几年中慢慢靠近 8000 万是一个合理的猜测。PSP 面对 NDS 当然无法声称自己取得了胜利；但我也实在无法说一部在全世界卖出 7300 万，其中在日本销量即将超过 2000 万的掌机是失败的掌机——Wii 在日本的总销量也没有超过 1270 万台。这台八岁高龄的掌机去年圣诞期间竟又在日本取得五万多的周销量，这一段时间在没有特别大作拉动的情况下，周销量与 Wii 与 WiiU 的总和相当，是史上最成功的非任天堂掌机。



PS4 与以往的 PS 系主机一样依然走硬件路线。索尼虽然经营不善，已经到了买楼求生的地步，却在 PS4 上倾尽全力，在硬件、网络、玩法、第三方支持上使出全力，笔者对其战斗勇气与决心表示钦佩。

现在 Wii U 暴死出局，PS4 心有余力不足，下代 Xbox 比着 PS4 而不思进取，你只有六分力我也绝不出七分；PC 版又总是要看主机版本的眼色。游戏主机在硬件性能上进步不大，这就是游戏业的现状与未来。笔者身为画面党颇为失望，但并不觉得完全是个坏事。游戏开发商与主机厂商的黄金时代早已过去，现在主机和游戏研发的成本都在暴增，游戏售价却止步不前，在这样一个竞争者所剩无几的市场，任天堂和索尼尚不断爆出亏损，微软也没有把本钱捞回来，EA 等动辄销量上千万的第三方也很少能有赚钱的。做主机和游戏就像买股票，你所见看见的永远只是极少数很风光的幸运儿，其实绝大多数参与者都没捞到什么好处。在 Wii、X360、PS3 合力拿下主机大战史上最强的 2.5 亿台总销量（年底可接近 2.7 亿台）后，下代主机在硬件性能上进入了一个相对停滞的阶段。好在无论是第一方还是第三方都已经获得了不少开发高清主机游戏的经验（任天堂除外），现在可以得到一个在高昂的开发成本下喘息的机会，有较长的时期消化研究游戏平台，并探索新的游戏方式。

最后，本文对主机大战做下预测，欢迎诸位读者届时挖坟打脸：

我断定 Wii U 已经暴死出局，并不仅仅因为 WiiU 在日本市场卖的不好，而是它在全球市场都遭受冷遇。所以，胜利者将在 Xbox F 和 PS4 之间产生。

由于微软的崛起，数十年来神奇的“日本市场第五周累计销量决定游戏机大战胜者定律”存在很大变数——这是因为在微软之前，游戏机市场有实力的竞争者绝大部分来自日本，所以日本主场的争夺至关重要，拿下日本等于拿下全球，而现在日本市场已经没有以前对全球主机市场的指示性作用，日本市场只能决定自己，决定不了全球。X360 在日本市场完全瘸腿的情况下依然可以取得至少八千万的销量便是明证。但“三个月看老”定律依然决定下次主机大战的胜利者——Xbox F 与 PS4 之间，谁在各个市场前三个月卖得好（美日欧三地发售前三个月的销量总和），谁胜。Xbox F 即便在日本市场吃瘪，也可以在全球市场，尤其是美国市场挽回部分局面，领先多少要看枪车球游戏在自家主机上的表现。这就是下次大战与前几次主机大战不一样的地方。XBox F 完全可以挑战“日本市场第五周累计销量决定胜者定律”。

PS4 肯定可以占领空虚的（因为 Wii U 失败了）日本市场，并在欧洲这个传统优势市场与微软展开激烈争夺。Xbox F 与 PS4 之间的胜者，其销量将超过一亿台。

任天堂很快截断 Wii U 的失败，推出性能与微软、索尼差不多的新主机——实际上现在任天堂已经开始下一代主机的设计工作。Wii U 将是任天堂最悲惨最短命的正统主机，也是历史上前后代销量落差最大的主机。

日本游戏继续沉沦，欧美游戏占据统治地位。销量最好的是各种一年一度的游戏和少数诚意大作，各家平台上的第三方小游戏时不时给我们带来惊喜。之后又是长时间的停滞，距离再下次主机大战，需要我们等待更长的时间。我们在这个世代的主要任务，就是静下心来享受游戏，并为之前错过的好游戏补补课。

延伸阅读 三个月看老定律详细说明

实际上还要新机销量还要考虑到品牌认知度、供货情况、淡季旺季等因素的影响。不过，即使偶尔有特殊情况，也就是稍微拉长一点时间，最多不超过半年。

大多数主机采用了在圣诞期间（11 月或 12 月）发售的策略。但 PS2 和 NGC 并未在年底发售，PS2 在 3 月这个传统淡季的不利因素影响下尚能狂卖，足以说明日后销量会很强；NGC 选择 9 月发售，初期销量冷淡，在圣诞期间大幅拉升后又复归平淡，足以说明日后走势堪忧。扣除圣诞因素后，依然落在三个月看老的规律内。

前三个月销量低不能绝对判定人气不旺，还要看供货情况。在 X360 发售的第一年，美国市场一直供货紧张，所以前几个月销量并不高，但人气旺盛毫无疑问，所以被 Wii 反超后能逐渐追回来；PS3 在第二个月就开始出现主机积压，后市明显要看低一线。

再说品牌影响。对于以前未在游戏主机市场中出现的品牌，比方说 1983 年推出 FC 的任天堂和 1994 年的索尼 PS，前几个月的销量即便低一些，只要产品有卖点，并且市场中没有强势的主机领先发售，那么这款主机蓄势后依然可以在强力软件的引领下爆发；但现在主机市场与掌机市场中只有三家在玩，而且都是老品牌，如果一开始再卖不好，那就是死路一条。

反过来看，如果老品牌推出的主机销售良好，那么它可能为后续主机取得不错的开门销量。后续主机在初期如果又有其他因素加成（圣诞等），却不能说这款主机人气就一定旺盛，只能说是仗着前辈余荫。接下来关键在第二三个月。如果人气迅速滑落，那这台主机基本完蛋（PS3、N64 和现在的 Wii U）。



总之，在不利条件下（淡季发售、供货不足、新品牌等）前几个月人气旺盛的，必胜；在有利条件下（旺季发售、前代主机获胜、供货充分等）卖砸了的，必败。多个因素掺杂的，可以略多等一两个月，等这些有利或不利因素抹平或消失的时候作出评判和预测。

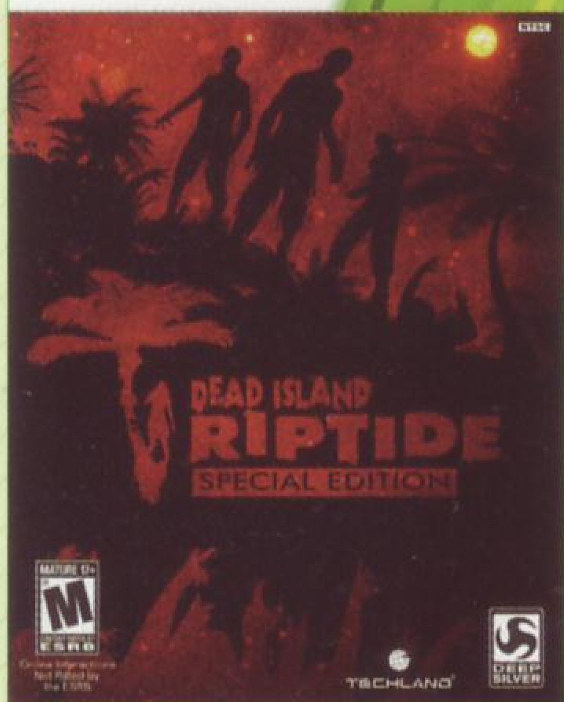
但无论如何，在任何情况下，如果一台主机上市半年后依然在某一市场销售不佳，那就肯定可以在这个市场判死刑。

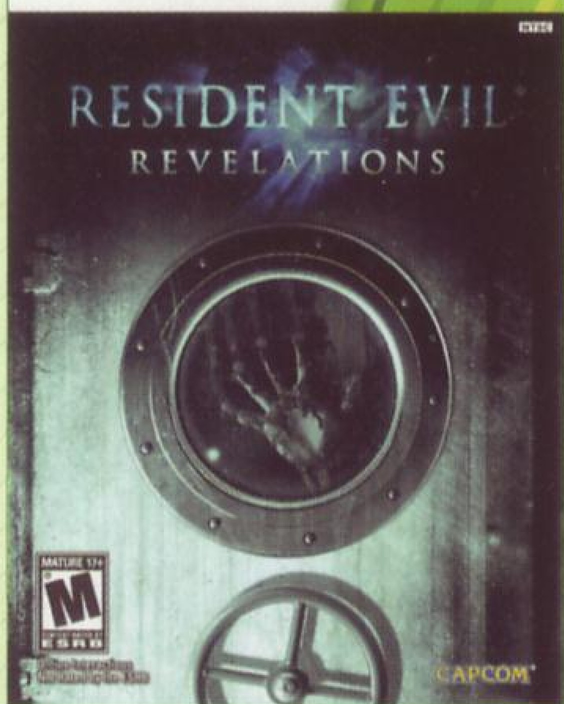


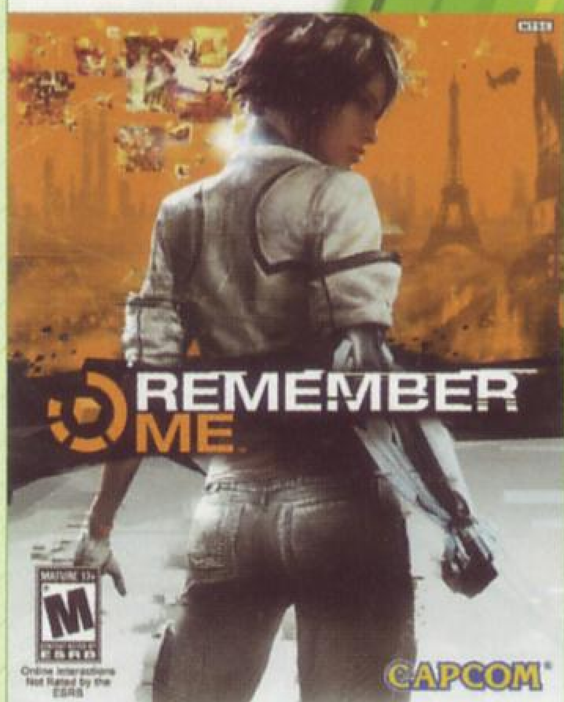
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 4 月					
4 日	忍者龙剑传 3 刀锋边缘	NINJA GAIDEN 3：Razor’s Edge	Koei Tecmo	动作	日版
16 日	邪恶联盟 凡尘之神	Injustice: Gods Among Us	Warner Bros.	格斗	美版
18 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	NARUTO －ナルト－ 疾风传 ナルティメットストーム 3	NBGI	动作	日版
23 日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
23 日	星际迷航	Star Trek The Video Game	NBGI	动作冒险	美版
25 日	命运石之门 线形拘束的树状图	STEINS；GATE 线形拘束のフェノグラム	5pb.	文字冒险	日版
25 日	龙之信条 黑暗觉者	ドラゴンズドグマ：ダークアリズン	Capcom	动作	日版
2013 年 5 月					
14 日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	4A Games	主视角射击	美版
16 日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	5pb.	文字冒险	日版
21 日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
28 日	超级房车赛 2	GRID 2	Codemasters	竞速	美版
28 日	Fuse	Fuse	EA	主视角射击	美版
30 日	怒首领蜂 最大往生	怒首领蜂 最大往生	Cave	射击	日版
2013 年 6 月					
4 日	记忆猎人	Remember Me	Capcom	动作	美版
25 日	失落的星球 3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
2013 年 8 月					
20 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
27 日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27 日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
2013 年 9 月					
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作射击	美版
26 日	装甲核心 判决日	アーマード・コアヴァーディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版
2013 年 10 月					
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ：Black Flag	Ubisoft	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 6 月	地球防卫军 4	动作			


■死亡岛 洪流


■生化危机 启示录


■记忆猎人


■失落的星球 3

本手册随盘附赠不能单独销售



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

Xbox 360专辑光盘定价：35元